

# AMIGA

## JOKER

11/92

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr. 7,- / öS 56,- / Lit. 6400,- / hfl 9,50 / DR 1200,- Nr.11 November 1992

IN DIESER AUSGABE  
**ROLLENSPIEL**  
ZUM MITMACHEN!

3 JAHRE JOKER  
FEIERT MIT!

SHADOWWORLDS

HISTORYLINE

GEM 'Z

NO SECOND PRIZE

AMIGA STATT KNEIPE

ARCHER MAC LEAN'S

**POOL**

&

**PINBALL**

FANTASIES

BEREITS ABGEHECKT!

WAS KANN DER  
AMIGA 1200?

ANRUF GENUGT?

ALLES ÜBER DFÜ

HEISSE PLATTE!

NEUER STOFF AUF LASERDISC



KNOW HOW  
TIPS • CHEATS • PLANE • LÖSUNGEN  
ISHAR • BEAST III • LOTUS III  
ABANDONED PLACES  
JOHN MADDEN FOOTBALL  
STURMTRUPPEN  
NICKY BOUM  
!



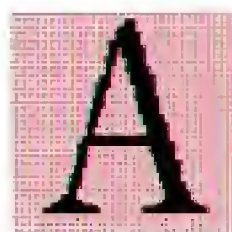
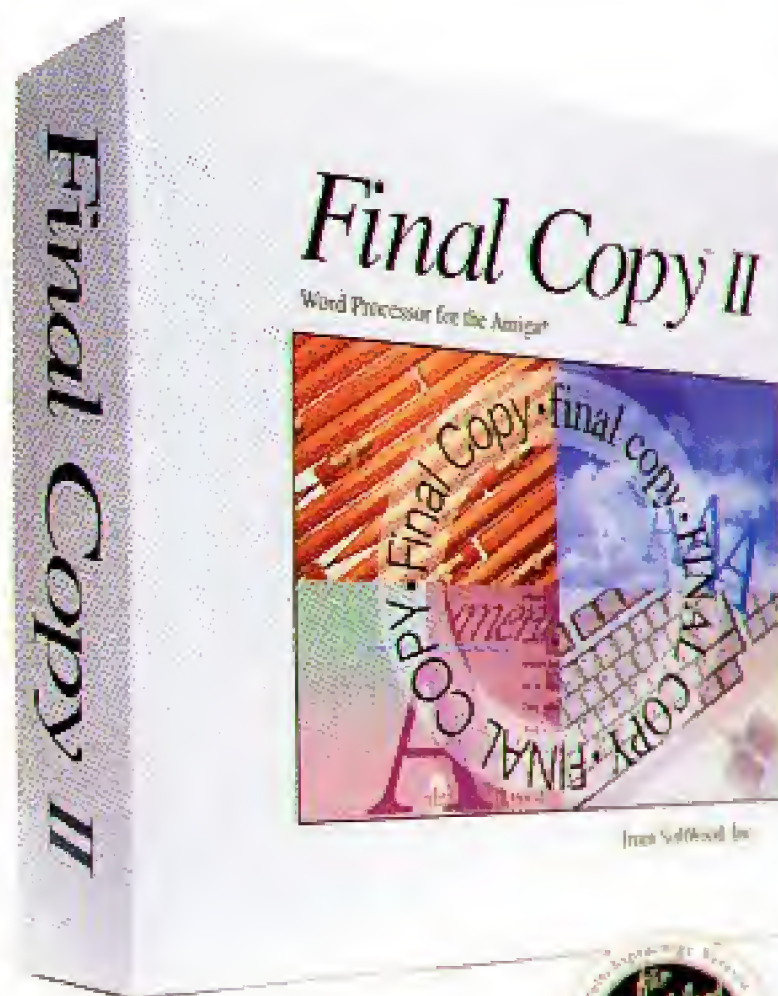
# DAS LETZTE WORT

...in Sachen Textverarbeitung mit perfektem Ausdruck

**E**in brandneues Textverarbeitungspaket – einfach das Muss für den, der höchste Ansprüche an seinen Amiga stellt: komplett in Deutsch und WYSIWYG!

Final Copy II ist nicht nur das derzeit leistungsfähigste Textverarbeitungspaket für den Amiga – mit allen Funktionen, die Sie von einer Textverarbeitungssoftware erwarten können – sondern es wartet auch noch mit einer Reihe weiterer DTP-Funktionen auf, die sonst nur in professionellen DTP-Systemen wie z.B. auf dem Macintosh zu finden sind. Es ist auch das einzige Programm welches voll skalierbare Outline Fonts auf jedem Amiga – auch mit Kickstart 1.3 – ermöglicht.

Sie können mit Final Copy II die höchstmögliche Druckerauflösung in PostScript-Qualität erreichen, egal welchen Drucker Sie benutzen. Sogar mit einem einfachen 9-Nadel-Drucker sind die Ergebnisse, die mit den im Lieferumfang enthaltenen 20 Outline Fonts erzielt werden, excellent!



Ohne...



...und mit...



Original deutsche Version nur mit diesem Aufkleber!

Vielfältige und zeitungsgleiche Spalten- und integrierte Zeichenfunktionen für Rechtecke und Quadrate, Pfeile und Linien in jedem Winkel, Ellipsen und Kreise etc., sowie farbigen Text und andere Formatierungsfunktionen, lassen Ihr Dokument so aussehen, wie Sie es sich vorstellen.

Final Copy II beinhaltet ein erweiterbares Wörterbuch mit über 142.000 Eintragungen, um Rechtschreibfehler automatisch auszuschließen. Weiterhin ist ein Synonymwörterbuch mit 580.000 Eintragungen inbegriffen – es liefert nicht nur Synonyme, sondern auch Umschreibungen – welches Ihnen weitere Variationsmöglichkeiten eröffnet.

Final Copy II ist einfach zu erlernen und anzuwenden. Sie werden sich in kürzester Zeit zu einem perfekten Autor entwickeln. Sollten Sie trotzdem Unterstützung zu irgend einem Problem benötigen, leistet unsere support hotline jedem registrierten Kunden der deutschen Version volle Unterstützung.

## ...Final Copy II

empf. VK-Preis: 299,- DM  
im gut sortierten Fachhandel

### KOMPATIBEL MIT:

Amiga®-A500/500+/600/600HD/2000/2500/3000/4000 und jedem Workbench™ unterstützten Farb- und SW-Gratik-Drucker.  
Systemvoraussetzung: min. 1Mb. RAM und zwei Diskettenlaufwerke oder eine Festplatte (A600HD benötigt min. 1,5Mb.). Workbench 1.3/2.x.

### Händlerverkauf durch:

Leisuresoft, Profisoft, Casablanca oder direkt bei:

**amigaOberland**

In der Schneithohl 5 · D-6242 Kronberg 2  
Tel.: 06173/65001 · Fax: 06173/63385

European sole importer:

Gordon Harwood Computers · New Street · Allreton  
Derbyshire · DE55 7BP · Tel.: 0773 836781

### Weitere Funktionen von Final Copy II:

- Outline Fonts in allen Auflösungen von 4 bis 300 Punkt • Wählbare Druckqualität incl. PostScript®-Ausgabe und max. 4096 Farben • Gleichzeitiges Editieren und Drucken im Hintergrund • AREXX-Schnittstelle incl. Programm-Macros • Editierbare Befehlsschleife für Optionen und Werkzeuge • Serienbriefe • Dokumentstatistik • Mathematische Funktionen im Dokument • Text über Grafik • Automatischer Textfluß um Grafiken • Farbiger, positiver und negativer Text • Links, rechts, mitte und dezimale Tabulatoren • Absatzorientierung • Speicherbare Absatzformate • Importieren, Skalieren und Schneiden von 11F-, HAM- und 24BitILBM-Bildern • Ausrichtung an Hilfslinien • Einfügen und kopieren von horizontalen und vertikalen Linealen • Maße in Pica, Zoll und Millimeter • Frei definierbarer Zeilen-, Wort- und Buchstabenabstand • Kapitälchen • Hoch- und Tiefstellen • Durchstreichen, einfach und doppelt unterstreichen • Darstellungsverkleinerung/-vergrößerung von 25% bis 400% bei freier Bearbeitung • Suchen und Ersetzen • Kopieren, Ausschneiden und Einfügen • Clipboard Unterstützung • Einfügen von Systemzeit und/oder -datum sowie automatisch durchnummerierter Seiten • Frei definierbare Seitengröße • Layout- und Titelseiten • Rechte/linke Seite • Gehe zu Seite oder Einfügepunkt • Seiten- und Spaltenumbruch einstellbar • Unterstützung von großen Monitoren • Deutsche Silbentrennung.





## ALLE GUTEN JAHRE SIND DREI?

Seit exakt drei Jahren beglücken wir nun Euch, uns und den Rest der amigianisierten Welt mit dem „Computermagazin der neuen Generation“. Und es waren weiß Gott drei aufregende Jahre: Alle Tests und Stories nachzurechnen, überlasse ich dem statistischen Bundesamt, sämtliche Veränderungen und Verbesserungen aufzuzählen, verbieten Platz und allgemeine Hygieneregeln — Eigenlob stinkt. Jedenfalls haben wir uns gemeinsam über viele Hits gefreut und über so manchen Flop geärgert, konnten die verschiedensten Trends über und die Geburt neuer Amiga-Modelle miterleben. Vor allem aber durften wir erleben, wie aus einer kleinen Fan-Postille namens Amiga Joker das meistgelesene Entertainment-Magazin wurde, das weltweit in deutscher Sprache für diesen Rechner erhältlich ist! Dafür möchten wir uns bei Euch bedanken, etwa indem wir die Geburts-tags-Ausgabe zum Anlaß genommen haben, wieder mal allerlei Schönheitskorrekturen vorzunehmen. Doch auch in Zukunft wollen, können und dürfen wir uns nicht auf den geernteten Lorbeeren ausruhen, der Joker soll ja weiterhin alle (in jüngster Zeit vermehrt auftauchenden) Nachahmer in den Schatten stellen. Um aber Eure Wünsche und Ansprüche ganz genau befriedigen zu können, müssen wir sie ganz genau kennen; deshalb findet Ihr in diesem Heft einen entsprechenden Fragebogen, den Ihr bitte ehrlich ausfüllen und an uns zurücksenden solltet. Immerhin winken als Lohn der Mühe ein optimiertes Magazin und allerhand tolle Preise, denn praktischerweise ist die Aktion gleich mit einem feinen Gewinnspiel gekoppelt. Übrigens: Falls dieses Editorial den Ur-Lesern unter Euch bekannt vorkommen sollte, so hat das seinen guten Grund; wir haben uns nämlich den nostalgischen Spaß erlaubt, es so ähnlich zu gestalten wie bei der Erstausgabe anno '89. Hand auf's Herz, wer erinnert sich wirklich noch daran? Keiner? Egal, denn mögen die vergangenen drei Jahre auch gute gewesen sein, viel interessanter ist doch, daß es gewiß nicht alle waren — wartet erstmal ab, was Euch in den kommenden drei noch an Überraschungen bevorsteht! Wenn's nach mir geht, in den kommenden dreißig...

Euer Michael



## Games im Test

### Abenteuer

Bargon Attack	97
Dungeons of Avalon II	82
Paladin II	28
Rome A.D. 92	32
Shadowworlds	31
Vision	72

### Action

Air Support	85
GEM'Z	49
Nicky Boum	97
Sturmtruppen	82
Rebellion	48

### Geschicklichkeit

Benny Beetle	76
Captain Dynamo	96
Demon Blue	94
Dizzy — Prince of Yolkfolk	84
Putty	46
Slackskin & Flint	48
The Cartoons	28

### Simulation

Archer MacLean's Pool	14
Magic Ball	76
Pinball Fantasies	74
Shuttle	98
Tracon II	30

### Sport

Aquatic Games	16
No Second Prize	45
Reach out for Gold	16
Treble Champions	98

### Strategie

Conquestador Scenario	33
Goliath	76
Historyline	12
Kiro's Quest	44

### Verschiedenes

Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Budget-Spiele	81
Global Chaos	50
PD-Games	42
Wizkid	96



THAYER'S QUEST

GEBURTSTAGSÜBERRASCHUNGEN... gibt's in dieser Ausgabe viele, etwa eine neue Demo-Galerie, die hochwertige Leserbefragung samt tollem Preisausschreiben, brandneuen Stoff auf Laser-Disc, Previews mit Exklusiv-Infos und einen umfassenden Bericht von der „ECTS London '92“. Blättert einfach mal durch die Seiten 8/9, 34/35, 56 und ab Seite 77 bzw. 101



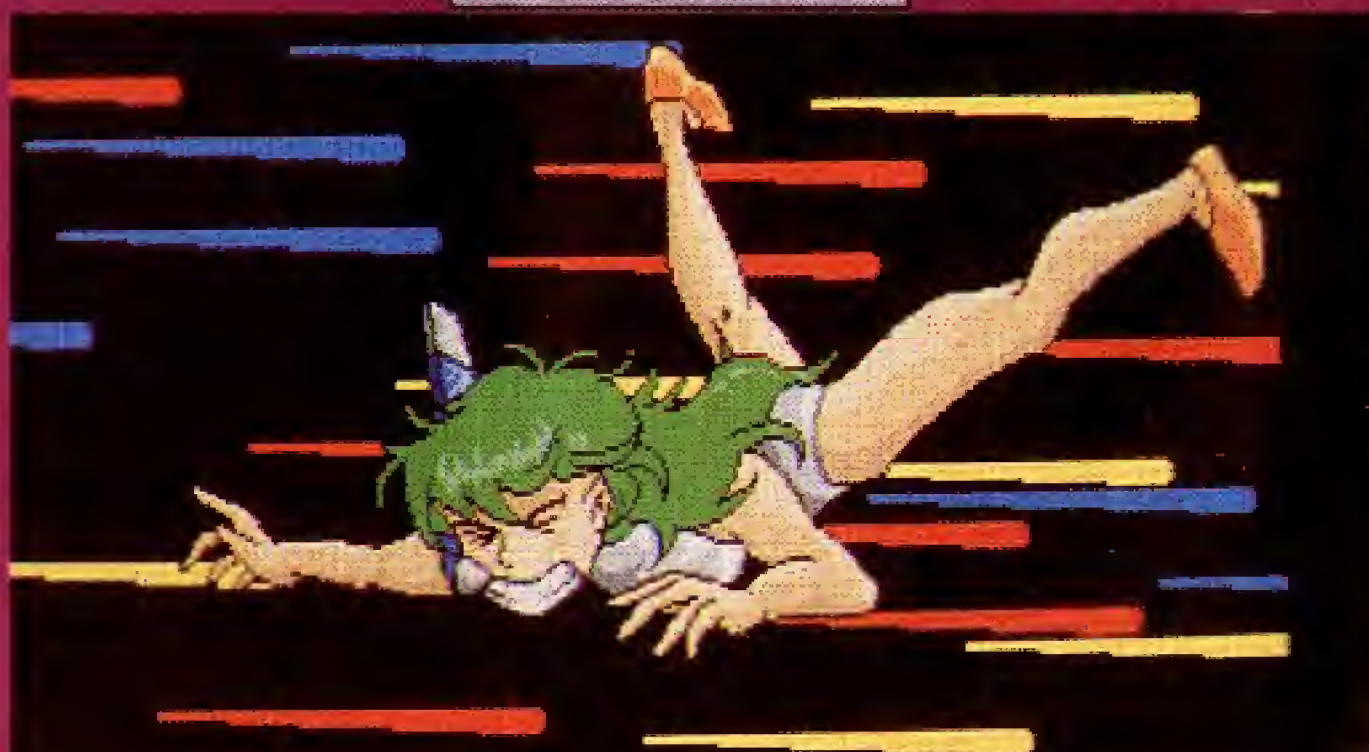
AQUATIC GAMES & REACH OUT FOR GOLD

OLYMPISCHES GOLD... kann man sich beim parodistischen „Reach out for Gold“ oder in James Ponds „Aquatic Games“ verdienen — und nebenbei die Lachmuskeln trainieren! Sportiver Doppelspaß im Doppeltest auf den Seiten 16/17

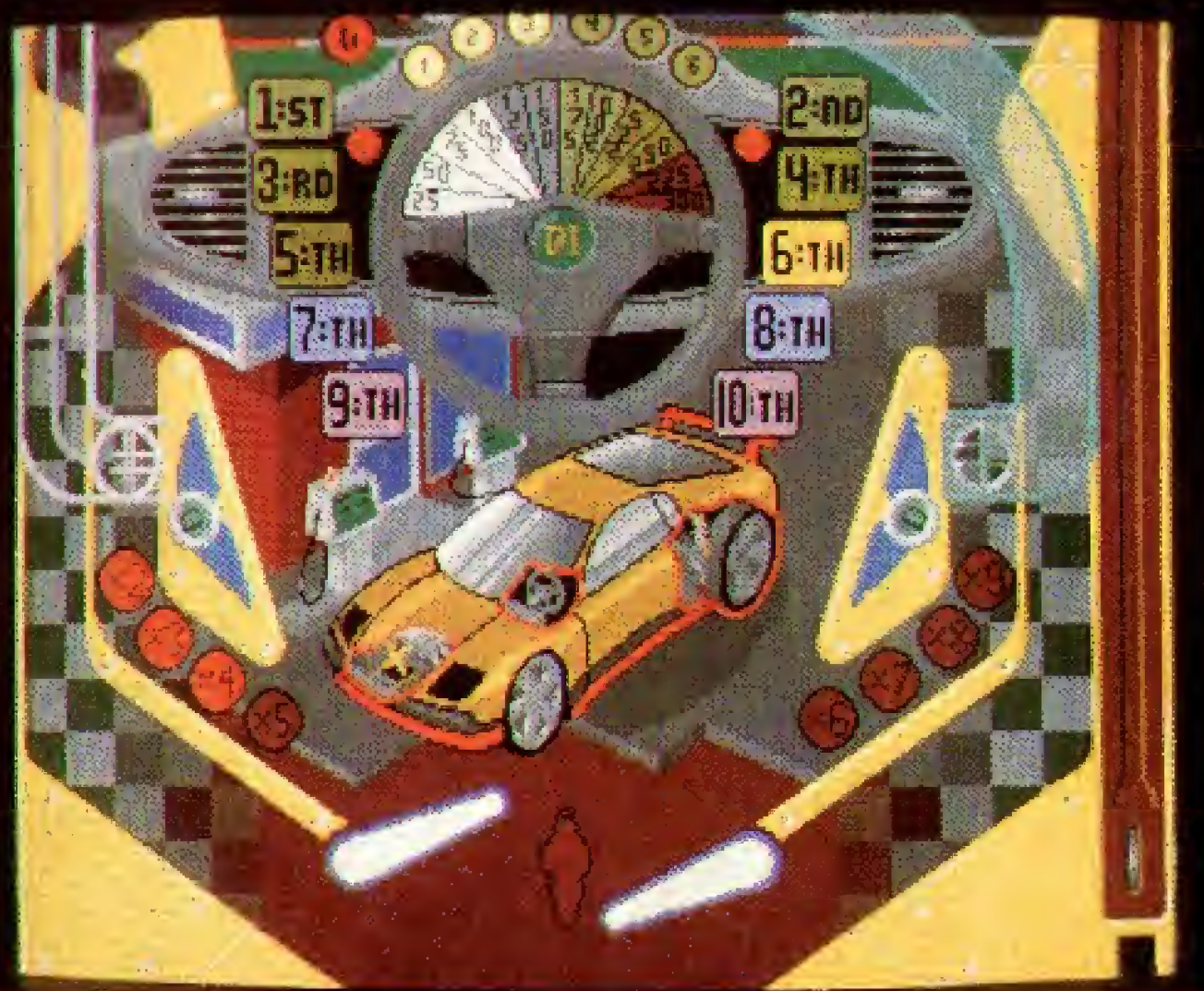
COMMODORE SCHLÄGT ZURÜCK... mit den brandneuen Amiga-Modellen „A1200 und A4000“ — wir haben die Geräte für Euch unter die Lupe genommen und nennen Vor- und Nachteile. Ein Blick in die Zukunft wartet auf den Seiten 40/41

DEUTSCHE WERTARBEIT... versprechen Blue Bytes neue Kampfinselfen der „Historyline“ ebenso wie Thalions Motorrad-Hatz „No Second Prize“ und Kaikos Action-Tüftelei „GEM'Z“. Was der Wert wert ist, bewerten wir auf den Seiten 12, 45 und 49

GEM'Z







**KNEIPEN-FEELING...** kommt auf, sobald man „Archer MacLean's Pool“ bzw. den Diggi-Flipper „Pinball Fantasies“ an den Compi verfüttert hat! Herr Ober noch'n Pils, und dann ab auf die  
Seiten 14 und 74



**KIDNAPPING...** ist das Thema von „Dungeon Blaster II - Schorsch's Revenge“, unserem neuen Solo-Rollenspiel zum Mitmachen! Der ganz normale Wahnsinn zieht sich durchs gesamte Heft, ausgehend von  
Seite 10

#### PINBALL FANTASIES

**WELTENBUMMLER...** dürfen entweder den Sklaven Hector ins antike „Rome“ begleiten oder die „Shadowworlds“ unsicher machen — mit viel strategischem Felngedühl und einer Stange Abenteuerlust im Marschgepäck! Wandervögel flattern flugs auf die  
Seiten 31 und 32

**HACKER-WERKZEUG...** stellen wir im User-Club vor, wo Ihr „Alles über DFÜ“ erfahrt. Von der praktischen Seite beleuchtet Dr.Freak das Thema im Interview mit dem Chaos Computer Club, und schließlich wartet im Stromausfall noch das passende Spiel! Logt Euch ein auf den  
Seiten 36 und 116/117

#### HISTORYLINE



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	
Party-Time bei Software 2000	8
Street Fighter II	9
Prehistorik II	9
Joker-Rollenspiel:	10
Dungeon Blaster II	
Mailbox	20
Demo-Galerie	34
Crack!	36
Special:	40
Amiga 1200 und A4000	
PD-Box	42
Up & Down	52
Special:	56
Der Luxus-Laser	
Impressum	58
Krieger-Comic	58
Know How	59
Know How Index	70
Preisausschreiben:	77
Leserbefragung & Competition	
Ruhmeshalle	80
Die Budget-Bühne	81
Joker-Galerie	88
Brork-Comic	90
Seitenhiebe	91
Computer-ABC	92
Klassiker	99
The Great Giana Sisters	
Messebericht:	101
ECTS London '92	
Kicker-Cup	106
Joker-Comic	108
Kleinanzeigen	109
User-Club	116
Alles über DFÜ	
Joker-Index	118
Stromausfall:	120
Hacker	
Ruf des Warlock	
Coin Op Special:	122
Hausmesse bei Gauselmann	
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126



# BETRIEBSGEHEIMNIS

Traditionsgemäß feiern in unseren Geburtstagsausgaben allerlei Neuerungen und Verbesserungen Premiere — traditionsgemäß mißbrauchen wir zu solchen Anlässen das Betriebsgeheimnis, um Euch die Chose langmüchtig zu erklären...

Mit derart liebevoll-gewonnenen Gewohnheiten zu brechen, wäre ein Verbrechen: kommen wir daher zur Sache: Daß mal wieder ein paar Standard-Seiten wie diese, die PD-Box, das Up & Down und einige mehr optisch gehörig aufgemotzt wurden, bedarf eigentlich kaum der Erwähnung; das seht Ihr ohnehin selbst. Was Ihr ebenfalls demnächst im Heft sehen werdet (aber dennoch der Erwähnung bedarf), das ist unser brandneuer — Kapelle bitte einen Tusch — Mega-Hit!



Jahrelang haben wir uns gegen Euren massierten Wunsch nach solch einer Spitzenauszeichnung gestraubt, jetzt ist der Widerstand endlich gebrochen. Ihr habt auf ganzer Linie gesiegt. Um unsere ursprünglichen Bedenken einer möglicherweise damit verbundenen Hit-Inflation (wie man sie von

den lieben Kollegen anderer Magazine kennt) zu zerstreuen, werdet Ihr den Mega-Hit allerdings nicht sehr häufig sehen: Der Orden wird erst ab einer Gesamtnote von zumindest 91 Prozent vergeben! Wenn ein Game mit sowas aufwarten kann, solltet Ihr also im Turbogang zum Shop spurt, um es Euch zu besorgen —



zum letzten Mal wäre das beispielsweise vor einem halben Jahr vorgekommen. Hier und heute könnt Ihr Euch den seltenen Gast aber ganz unverbindlich angucken, genau wie den neuen alten Hit (nach wie vor ab 85 Prozent zu haben), den wir gleich mitrenoviert haben.

So, das war's auch schon, damit können wir Euch nun gut vorbereitet in die Geburtstagsausgabe entlassen. Jedoch nicht, ohne zuvor auf die Wichtigkeit und Bedeutung unserer Leserbefragung mit angeschlossenem Preisausschreiben und die tolle Birthday-Aktion für Abonnenten hingewiesen zu haben. Und natürlich schon gar nicht, ohne Euch traditionsgemäß das Studium der gewohnt aufschlußreichen Teststatistik ans vorweihnachtlich erwärmte Herz zu legen...

<b>Absolute Katastrophe</b>	<b>(00%-10%)</b>	<b>1</b>
<b>Katastrophe</b>	<b>(11%-20%)</b>	<b>1</b>
<b>Total zum Vergessen</b>	<b>(21%-30%)</b>	<b>1</b>
<b>Zum Vergessen</b>	<b>(31%-40%)</b>	<b>6</b>
<b>Muß nicht sein</b>	<b>(41%-50%)</b>	<b>3</b>
<b>Nix Besonderes</b>	<b>(51%-60%)</b>	<b>2</b>
<b>In Ordnung</b>	<b>(61%-70%)</b>	<b>5</b>
<b>Schwer in Ordnung</b>	<b>(71%-80%)</b>	<b>7</b>
<b>Erste Sahne</b>	<b>(81%-90%)</b>	<b>6</b>
<b>Megastark</b>	<b>(91%-100%)</b>	<b>0</b>
<b>Hit-Ausbeute</b>		<b>1</b>
<b>Megahits</b>		<b>0</b>

Möchten auch Sie eine *Royal Soft* Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in D, Lux, B, NL, CH und A gesucht!

## Royal Soft

Winsterstr. 43 • 4330 Mülheim a.d. Ruhr  
Tel.: 0208 / 48 00 50 • Fax: 0208 / 48 00 25

24 Stunden Bestell-Service!



Game	Ami	PC	PREISAUSSCHREIBEN	Game	Ami	PC
Fire & Ice	64,00			Battle Island •Data Disk•	43,99	
ISHAR	71,99	71,99	Findet einen Namen für unser Wappentier!	Premiere	72,32	
Wing Commander 1/2	86,99	93,99	Schickt Eure Vorschläge bis zum 31.12.92 an <i>Royal Soft</i> .	DSA-Die Schicksalsklinge D	79,90	89,90
Der Patrizier	71,99	86,99	Unter allen Einsendern werden super Preise verlost.	Sim Earth	79,99	99,99
Dune		86,99	1. Preis: 5 Top Ten Spiele n. W.	Push over	72,32	79,99
Lure of the Temptress	71,99	86,99	2. Preis: 3 Top Ten Spiele n. W.	Ashes of Empire	95,99	99,99
Indiana Jones 4 D		86,99	3. Preis: 1 Top Ten Spiel n. W.	A-Train D	95,99	99,99
Prophecy of the Shadow D	71,99	86,99	4.-20. Preis: 1 <i>Royal Soft</i> Warengutschein DM 50,-	Links (386 pro)	92,99	109,90
Myth	64,00		21.-40. Preis: 1 <i>Royal Soft</i> Warengutschein DM 25,-	Epic	72,32	79,99
Eye of the Beholder D	71,99	86,99	41.-60. Preis: 1 Hint-Book n.W.	Steigenberger	56,99	95,99
ZOOL	64,00		61.-100. Preis: 1 <i>Royal Soft</i> T-Shirt	España '92	79,99	99,99
Treasures of the Savage Frontier D	71,99		Der Rechtsweh ist ausgeschlossen.	Conquestador •Data Disk•	39,99	
Dark Queen of Krynn D	70,99			Vikings Fields of Conquest	72,32	87,99
Legend of Fairghail D	63,99	70,99		Hexuma	79,90	89,90
Mad TV	71,99	86,99		Hero Quest	79,95	
Mantris		114,99		Hero Quest Expansion Kit	49,95	
Lemmings 2	79,90	89,90		Hero Quest Twin Pack	69,95	
				Ultima 7		109,90

Versandkosten: NN + DM 8,00 • Vorkasse im Inland: per EC-Scheck + DM 7,00 • Ausland: per EC-Scheck + DM 35,00

Bei Software ab DM 250,00 Bestellwert im Inland Versandkosten frei

Angebote freibleibend!



# BavariaFilmTour



## FILM AB!

Man muß kein Münchner sein, um zu wissen, daß in den hiesigen Bavaria Studios Filme fürs Kino und Fernsehen produziert werden. Und man muß auch kein Profi sein, um dort mal selbst zur Kamera greifen zu dürfen!

Gelegenheit dazu bieten nämlich auch die Tages-Workshops „Das filmende

Klassenzimmer“, die in München/Geiseltal immer während der Wintermonate stattfinden. Unter der Anleitung von Profis können Schulklassen und Jugendgruppen (maximal 30 Personen) dabei ihren eigenen Film erstellen. Der Einstieg in die Hollywood-Karriere kostet 20,- DM pro Filmkünstler, Lehrer haben freien Eintritt, und nähere Infos sind unter der Telefonnummer 089/64 90 67 erhältlich.

## TON AB!

Landauf, landab werden seit einiger Zeit harmlose Disco-Besucher mit trommelfell- und nervenzerfetzenden Karaoke-Veranstaltungen gequält. Wollt Ihr auch mitquälen? Kein Problem, falls Ihr ein CDTV besitzt!

Wenn Joachim bei uns in der Redaktion eine Opern-Arie zum Besten gibt, ist das einfach Ruhestörung — wenn Fräulein Müller dasselbe in der Kneipe vor zahlendem Publikum macht, ist's Karaoke. Beide brauchen dazu ein gesundes Selbstbewußtsein. Fräulein Müller benötigt darüberhinaus

eine spezielle Karaoke-CD mit lauter bekannten Songs, bei denen nur der Gesang fehlt. So was gibt's jetzt auch extra fürs CDTV, was den Vorteil hat, daß man dabei den Text vom Monitor ablesen kann; zudem lassen sich die Scheiben auch mit einem Laserdisc- oder normalen CD-Player benutzen. Drauf sind 20 buntgemischte Titel, kosten tut der Spaß rund 79,- DM pro Disc (Klagen der Nachbarn und Ohrenarzt-Honorare für Haustiere nicht eingerechnet), man kann sie aber auch leihen. Beides ist möglich bei:

GTI GmbH  
Zimmersmühlenweg 73  
6370 Oberursel/Ts.  
Tel. 06171/85938



## KOPF AB!

Kinobesucher mußten ja einige Jährchen auf ein Wiedersehen mit den Aliens warten, Comic-Leser haben die wandlungsfähigen Biester nie aus den Augen verloren — sie sind bereits beim sechsten Teil der Serie angelangt!

Seit 1988 sorgen Zeichner Mark R. Nelson und Autor Mark Verheiden von Dark Horse Comic nämlich dafür, daß sich englische Alien-Fans auch unter der heimischen Leselampe gruseln können; die ersten drei Teile der Reihe sind auch in deutsch beim Norbert Hethke-Verlag herausgekommen. Da jedoch Comic-Schreiber keine Hellseher sind, haben sich die Hefte mittlerweile inhaltlich meilenweit vom aktuellen Zelluloid-Streifen entfernt, weshalb gerade unter Hochdruck an einer offiziellen Umset-

zung des dritten Leinwand-Grusicals gearbeitet wird. Ohnehin egal, denn Alien bleibt Alien, und nach Ripleys Heldentod im Kino wird man den Viechern zukünftig wohl nur noch am Kiosk begegnen. Und natürlich am Monitor...



## RAD AB?

Wer könnte das „BattleTech-Imperium“ besser kennen als Computerspieler? Na, Table Top-Fans! Damit sie es jetzt noch etwas besser kennenlernen, hat Fantasy Productions das „Hardware Handbuch 3031“ herausgebracht...

Die 158 überwiegend in-

schwarz/weiß illustrierten Seiten kosten 39,80 DM und bieten haufenweise technische Details, Hintergrundinformationen und Spielwerte zu allen möglichen Waffensystemen des 31. Jahrhunderts. Erstmals werden hier auch Ballermänner und sonstige Ausrüstungsgegenstände von Infanteristen vorgestellt, bleistiftsweise die praktischen „Exo-Skelette“. Bei Interesse hilft der örtliche BattleTech-Handel gerne weiter!





Wenn eine populäre Spieleschmiede wie Software 2000 neue Büros einweiht, geht's den Journalisten gut: Neben Schmierstoff für die Kehle und Häppchen für den Magen gab es auch reichlich Infos fürs Notizbuch!

## Brötchen und Spiele:

# PARTY-TIME BEI SOFTWARE 2000



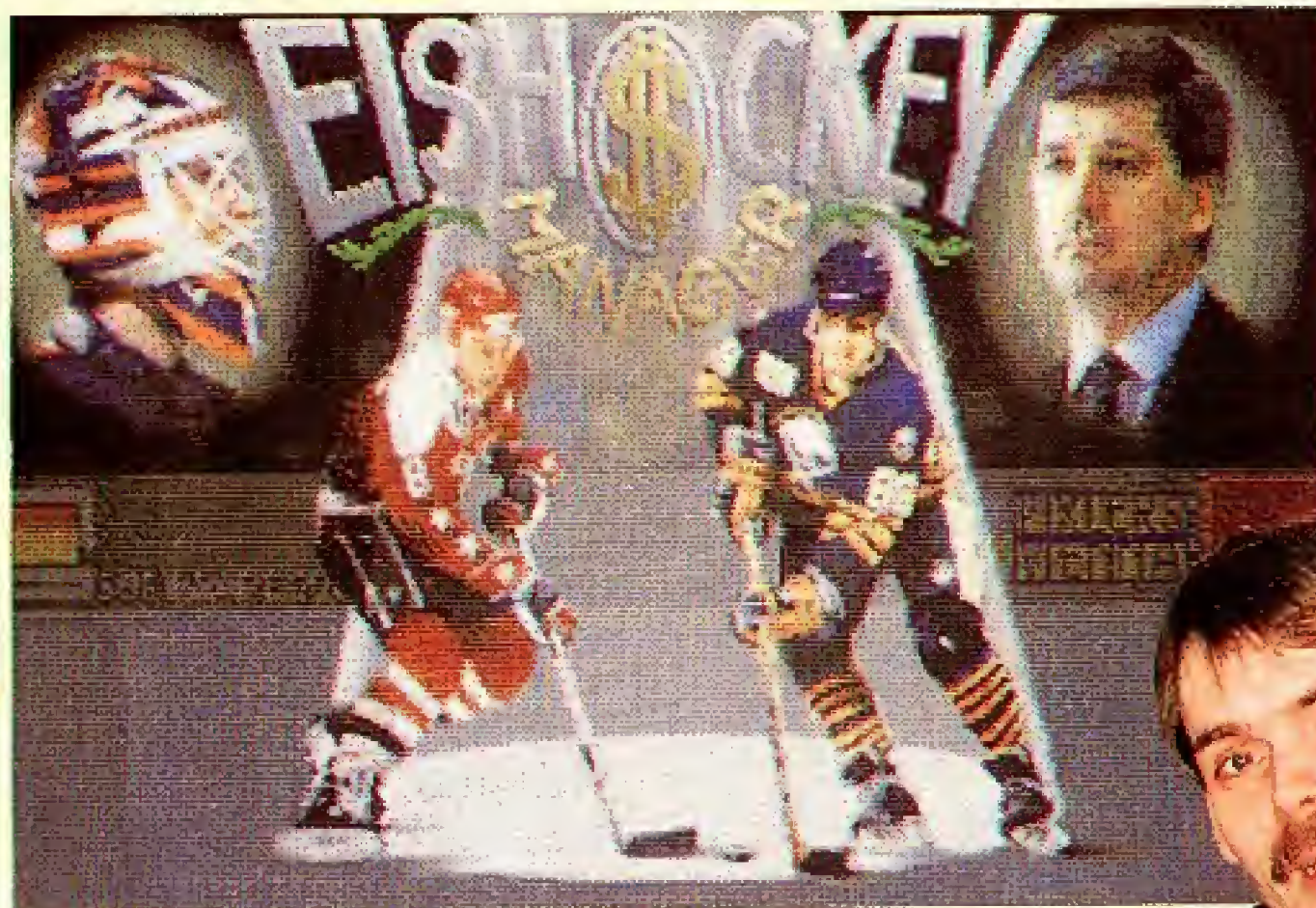
Ah, hier kommen also die neuen Spiele her...

können. Der Anpfiff erfolgt im März 1993, genau einen Monat vor der Eishockey-WM.

Apropos: Während sich Besitzer des „Bundesliga Manager Prof.“ auf ein Update mit sechs Spielleveln und Endspiel vor großer Zuschauerkulisse im Berliner Olympiastadion sowie die lange erwartete

unter Verschluss hält — es könnte ja jemand die Idee klauen! Weiterhin ist ein vorläufig noch namenloses Grafikadventure im Stil von Sierra bzw. Lucas Arts in der Mache, und, man glaubt es kaum, im Lauf des nächsten Jahres sollen wahrhaftig noch die neun Disketten von Chris Földings Artventure **Jonathan** in den Handel kommen.

Aber vielleicht wollt Ihr Euch von alldem ja einmal mit eigenen Augen überzeugen? Dann schaut doch im Januar einfach im malerischen Eutin vorbei, da veranstaltet Software 2000 nämlich einen Tag der offenen Tür, wo Ihr mit der Geschäftsleitung oder den Programmierern plaudern könnt und den Leuten beim Entwickeln neuer Spiele über die Schulter gucken dürft...  
(C. Borgmeier)

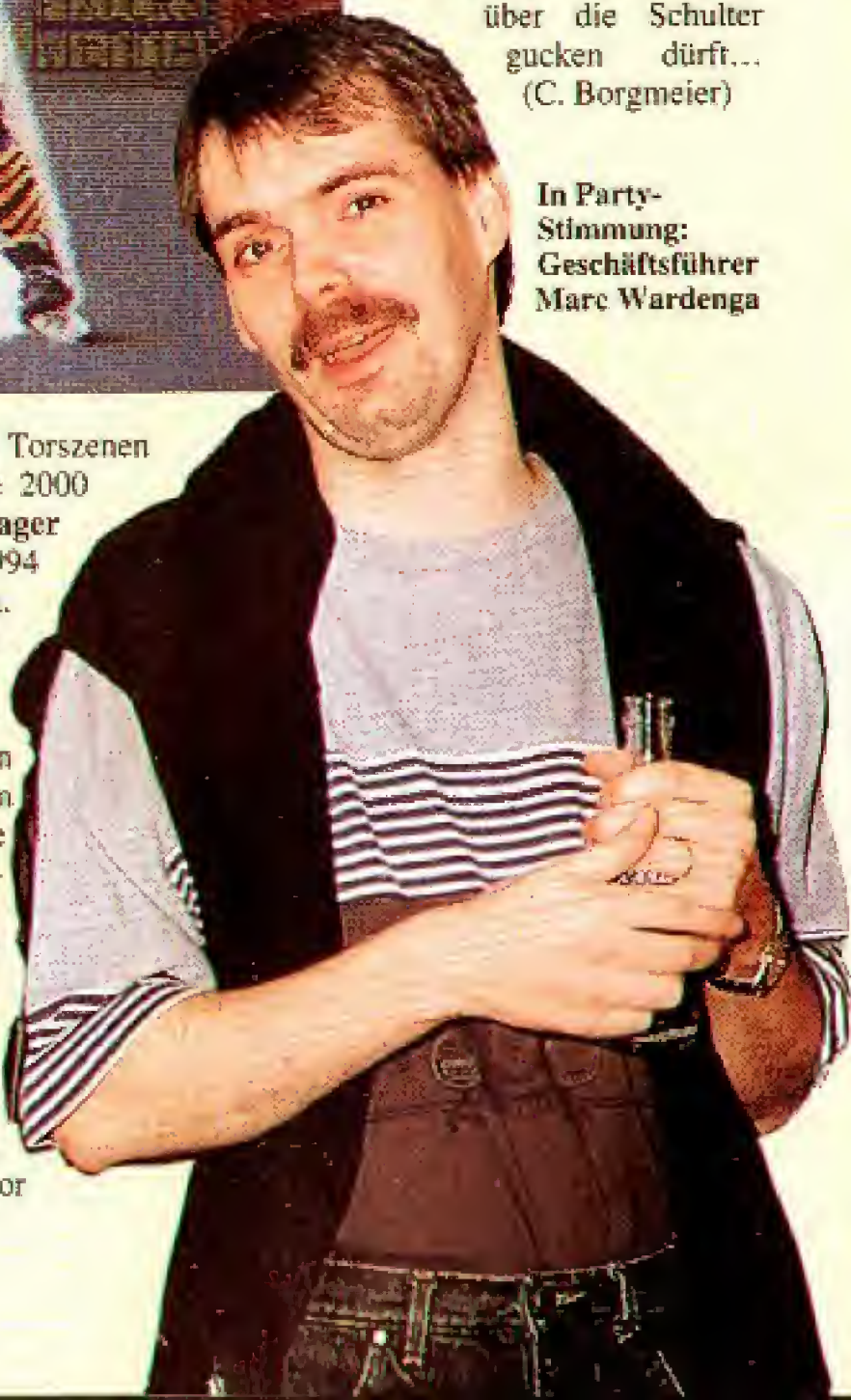


Weltexklusives Bild: Eishockey Manager

Während sich eine Band die Seele aus dem Leib spielte und die Schlacht am Kalten Buffet tobte, gelang es uns, allerlei interessante News zu neuen Projekten aus dem Party-Smalltalk zu filtern. So können wir Euch nun z.B. weltexklusiv vom **Eishockey Manager** berichten, dessen Existenz Werner Krahe und Jens Onnen eigentlich noch geheimhalten wollten. In punkto Gestaltung und Menüführung wird sich das Game natürlich am Bestseller des Duos, also dem „Bundesliga Manager“, orientieren. Das Programm soll alle Regeln des Kufensports beherrschen und wird mit einem Transfermarkt sowie animierten Torsequenzen aufwarten

Zusatzdisk mit 50 animierten Torszenen freuen dürfen, kickt Software 2000 gerade den **Bundesliga Manager III** ins Planungsstadium — 1994 soll das Teil dann am Ball sein. Etwas früher ist mit **Hexuma II** zu rechnen, an dem Harald Evers und Andreas Niedermeier bereits stricken. Für den Nachfolger ihres gruseligen Adventures versprechen die Jungs von der Weltenschmiede eine nochmals verbesserte Benutzerführung plus tolle Animationen. Ansonsten war viel von Denny die Rede, einem Jump & Run, von dessen Originalität Firmenchef Marc Wardenga so überzeugt ist, daß er die Demodisk im Tresor

In Party-Stimmung:  
Geschäftsführer  
Marc Wardenga





Schönes, vereintes Europa: Während die Engländer von U.S. Gold noch eine Straßenbande auf deutsche Mattscheiben loslassen wollen, wetzen bei Titus in Frankreich die Neandertaler schon die Keulen für den nächsten Kampf!

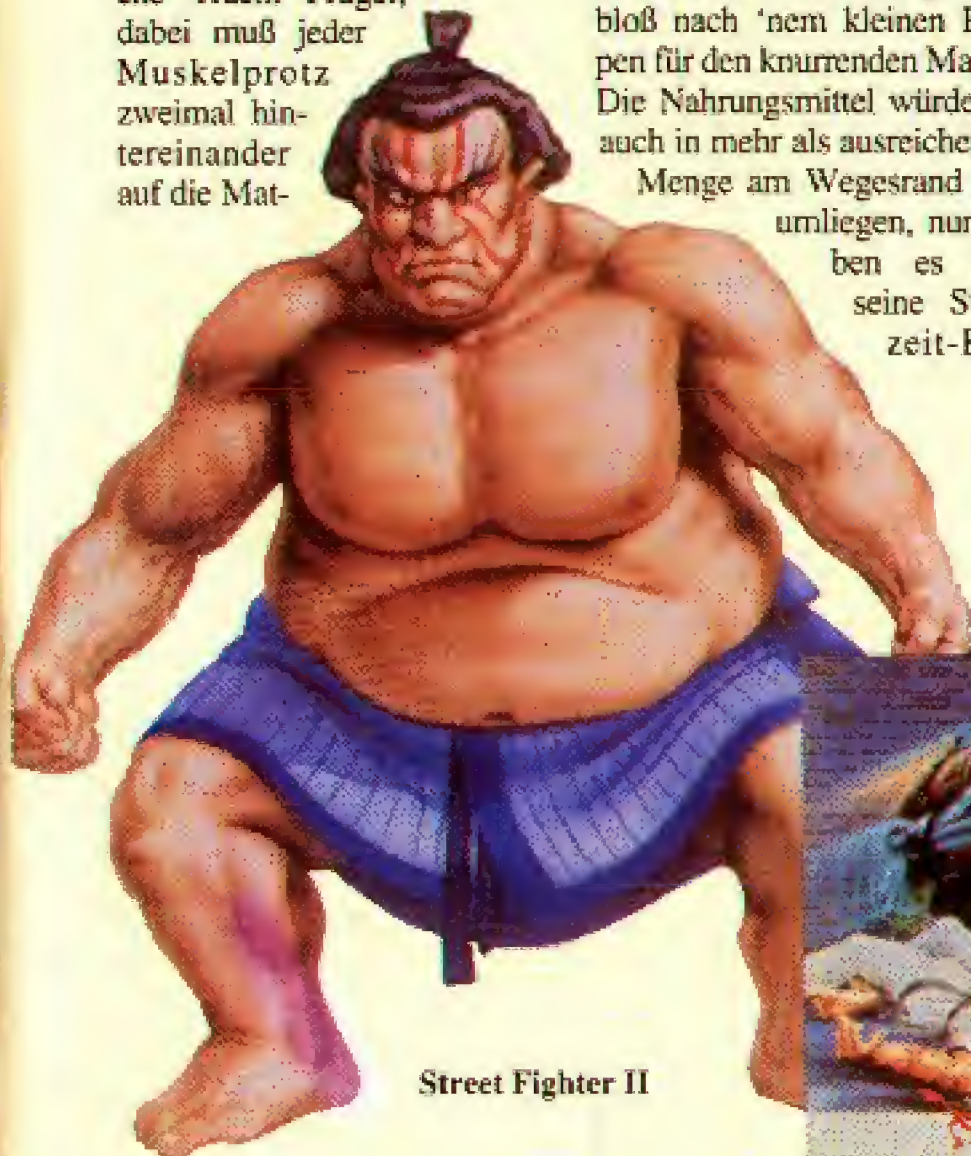
## DIE ZWEITE PRÜGEL-GENERATION: STREET FIGHTER II & PREHISTORIK II



Prehistorik II

### STREET FIGHTER II

Mit dieser Automaten-Konvertierung hat sich U.S. Gold einiges vorgenommen — in der Spielhalle gehören die Straßenkämpfer zu den beliebtesten Prügelknaben überhaupt, und die kürzlich veröffentlichte Super NES-Version steht dem Vorbild in nichts nach. Aber wenn man dem Vorab-Muster glauben darf, scheinen sich die Jungs wirklich Mühe zu geben: Zwölf Gegner, acht davon anwählbar, warten auf ihre tägliche Tracht Prügel; dabei muß jeder Muskelprotz zweimal hintereinander auf die Mat-



Street Fighter II

te geschickt werden, damit die (Länder-)Runde als gewonnen gilt. Zwei Schwierigkeitsgrade und eine Continue-Funktion erleichtern die Straßenschlacht, an der ziemlich trickreichen Steuerung wird momentan noch gefeilt. Letzteres gilt auch für die bislang relativ groben Animationen, dafür ist bereits jetzt unüber-

sehbar, daß die Sprites weder an Größe noch an Farbigkeit oder Detailreichtum verloren haben. Die leicht horizontal scrollenden Hintergründe sehen ebenfalls sehr hübsch aus, man darf daher wohl auf ebenso schöne wie schweißtreibende Kämpfe hoffen.

### PREHISTORIK II

Auch der ewige hungrige Neandertaler watschelt bald wieder durch den Plattform-Urwald und sucht dabei eigentlich bloß nach 'nem kleinen Happen für den knurrenden Magen. Die Nahrungsmittel würden ja auch in mehr als ausreichender

Menge am Wegesrand herumliegen, nur haben es sich seine Steinzeit-Kol-



Prehistorik II

legen leider in den Kopf gesetzt, den ollen Keulenschwinger auf Nulldiät zu setzen — und zwar endgültig! Um sich

schafft, dafür hat die Steinzeit-Grafik nun auch das Scrollen gelernt. Von diesen erfreulichen Entwick-



Street Fighter II

dagegen zu wehren, kann er auf ein Arsenal von Keulen, Speeren und Feuersteinen zurückgreifen, zudem steht ihm diesmal ein vorsintflutlicher Gleitschirm zur Verfügung, der eine gewisse Ähnlichkeit mit einer abstürzenden Brieftaube hat. Das Zeitlimit wurde abge-

lungen abgesehen, sind aber keine tiefgreifenden Änderungen mehr geplant. Das heißt, es erwarten uns wieder viele ebenso abwechslungsreiche wie urige Landschaften voll dämlich grinsender, aber putzig animierter Bewohner. Und natürlich die obligaten Ober-Fieslinge am Level-Ende.

Eröffnet wird die Prügel-Saison in beiden Fällen voraussichtlich im Dezember, Ihr könnt also schonmal langsam die Ärmel hochkrempeln... (pb)





# DUNGEON-BLASTER II

Das ultimativere

Joker-Rollenspiel

## SCHORSCH'S REVENGE

Von allen Artikeln, Stories und sonstigen Dummheiten, die wir uns so im Lauf der Jahre haben einfallen lassen, rangieren unsere Live-Rollenspiele ganz oben auf Eurer Beliebtheits-Skala. Deshalb gibt's zum Geburtstag nun ein neues — noch witziger, spannender und haariger!

Einmal mehr erweist sich der Joker als einziges Heft im Software-Blätterwald, das man nicht nur lesen, sondern auch spielen kann! Und alles, was Ihr dazu braucht, sind ein gewöhnlicher sechseckiger Würfel, Papier und Bleistift, etwas Grips sowie die Bereitschaft, Euch prächtig zu amüsieren — über dämliche Rätsel, uralte Kalauer und geschmacklose Gags. Richtig, das war schon in der Mai-Ausgabe bei „Dungeonblaster — The Secret of Schorsch“ so, warum also hätten wir für den (selbständigen) Nachfolger am bewährten Konzept rütteln sollen?

### NEULICH AM GARTENTOR

Eigentlich hatten wir die Sache mit dem Schlitzophrenen Schorsch längst abgehakt. Sicher, der gemeingefährliche Messerschwinger ist schon mehrmals aus der benachbarten Klappe ausgebrochen und hatte im Frühjahr sogar unseren Joker entführt, aber dank Eurer Hilfe betrachteten wir das Thema mittlerweile längst als erledigt. Zu früh betrachtet...

In einer dunklen und sturmumtosten Nacht (bei uns in Haar sind fast alle Nächte dunkel)

klinglelte der Eilpostbote Otto Flotto an unserem düsteren Redaktionsgemäuer. In Erwartung von Brigitta samt eines exklusiven Testmusters des neuen Lucas Quark-Hammers „Indy Light — Jäger der verlorenen Kalorie“ öffnete Uschi die Tür, bekam aber stattdessen ein Schreiben mit folgendem Wortlaut ausgehändigt:

„Schorsch wieder da! Huaah! Lirää! Ich schlitzän Brigitta und verkäufän har-har Zähne an Colgata! Uää! Und verkäufän auch noch Diskäta an Paa Plä! Odär Ihr zahlt fümppf Kwintillionän Lirää bis morgän auf main Num-

märkonto! Har Har! Lirää!“

Weia, wer sollte uns nun den Kaffee kochen? Schlimmer noch: „Indy Light“ in den Händen der Konkurrenz — nicht auszudenken! Sofort war man sich einig, die paar Kröten aus der Portokasse zu holen, als der scharfsinnige Joe bemerkte, daß Schorsch vergessen hatte, die Nummer seines Nummernkontos anzugeben! Verzweiflung griff um sich, doch bald hatte sich die Panik gelegt, und es wurde beschlossen, daß ein heldenhaftes Redaktionsmitglied wohl oder kübel das Wagnis der Rettung auf sich nehmen muß. Aber wer?



### JOKER

Zwar kennt unser Chaot vom Dienst als Ur-Entführungsoffer den Kidnapper am besten, aber kann man ihm eine solch verantwortungsvolle Aufgabe wirklich anvertrauen? Naja, immerhin verfügt er über 20 Lebenspunkte und ein superschnelles Designer-Skateboard.



### NINJA-MONI

Vom Handkantenschlag bis zum Herzschlag kennt die Frau zwar jede Kampftechnik, aber doch mehr am Monitor — ob sie auch gegen ein Live-Monster wie Schorsch zu Pote kommt? Sind 25 Lebenspunkte genug, wenn man dafür auf eigenen Füßen leisetreten muß?



### OSKAR

Als Chefredakteur bringt man natürlich etliche Qualitäten mit, z.B. ein gewisses Talent zur Telepathie (was will der Redakteur mit diesem Artikel sagen? Bzzzzz...). Andererseits muß der kettenrauchende Motorrad-Freak mit 15 Lebenspunkten haushalten!



### REINHARD

Vielleicht könnte unser Diplom-Schnellquassler Schorsch ja einfach totquatschen? Oder vielleicht mit seiner Ente Baujahr '52 (nimmt er auch in die Badewanne mit!) überrollen? Vielleicht aber auch nicht, jedenfalls bietet Reini solide 20 Lebenspunkte auf.



### RICHY

Ein Ballerprofi mit Rennrad — was kann da schon schiefgehen? Genug, Ihr habt den Kerl noch nicht radeln gesehen! Aber wer permanent den Münchner Verkehr gefährdet, könnte auch Schorsch gefährlich werden, oder? Zumal auch Richy mit 20 Punkten aufwarten kann.

Mit jedem unserer Redaktions-Heroen gestaltet sich das Abenteuer etwas anders, also entscheidet weise! Alles klar? Dann werft noch einen schnellen Blick auf den Index, der Euch zeigt, auf welchen Seiten ihr welche Ziffernblöcke findet, und ab mit Euch zur Nummer (1)!

ABSCHNITTE					
1-10	11-22	23-34	35-43	44-52	53-59
30	44	50	72	84	90
SEITE					



# ENDLICH KÖNNEN SICH AUCH AMIGA-USER AUF DEN HIGHWAYS VON AMERIKA SO RICHTIG AUSTOBBEN!



Die Konsolenversion von "Road Rash™" hat bereits die Herzen vieler Motorradfans erobert. Jetzt gibt es die rasante und spektakuläre Rennsimulation quer durch Amerika auch auf dem Amiga.

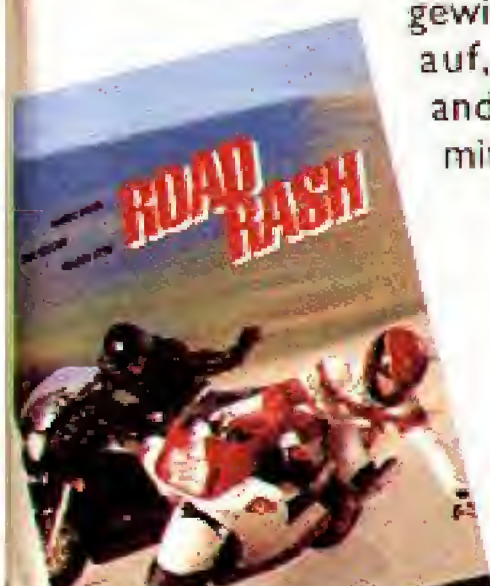
Ein ganzes Jahr haben wir an der Umsetzung gearbeitet. Es hat sich gelohnt. Die Amiga-Version bietet noch bessere Grafiken und ausgezeichnete Soundeffekte.

Versuchen Sie mit allen Mitteln, das Preisgeld zu gewinnen. Rüsten Sie Ihren Hobel auf, oder steigen Sie auf eine andere Maschine um. Wie wär's mit einer Diablo 1000?

Die anderen Fahrer sind nicht das einzige Problem, wenn Sie gegen die Zeit über fünf der gefährlichsten Highways Amerikas heizen. Da gibt es eisenharte, ausgeschlafene Polizisten, plötzlichen Gegenverkehr, nette kleine Ölsuren und verirrte Rinder und Hirsche, die Sie ganz leicht aus der Bahn katapultieren.

Zeigen Sie Helldog, dem knüppelschwingenden Motorrad-Raudi, wo es langgeht, oder wischen Sie dem zur Polizei übergelaufenen O'Shea eins aus.

Egal was Sie anstellen – wir garantieren Ihnen exzellenten Spielspaß auf zwei Rädern!



Erhältlich für Amiga  
und Sega™ Mega Drive™.

Sega und Mega Drive sind eingetragene  
Warenzeichen der Sega Enterprise Ltd.

**ELECTRONIC ARTS®**

Deutsche Vertretung: Alliance, A Division of Selling Points GMBH, Verler  
Straße 1, 4830 Gütersloh.





**Was ein echter Stra-  
tege ist, der wartet  
seit unserem Pre-  
view in der April-  
Ausgabe sehnsüch-  
tig auf Blue Bytes  
neuen Geniestreich  
— immerhin schlägt  
das Game in die  
gleiche Kerbe wie  
der Mega-Hit  
„Battle Isle“!**

Daß es sich hier trotz aller Ähnlichkeiten nicht um den offiziellen Nachfolger der Kampfinsel handelt, ist kein Grund zur Traurigkeit: „Battle Isle II“ ist gerade in Arbeit, und mit der historischen Version des Spielprinzips läßt sich die Zeit bis zum Verkaufsstart Ende nächsten Jahres astrein überbrücken...

Marschieren wir also frohen Mutes in den Ersten Weltkrieg, wo wir zunächst feststellen, daß sich hinsichtlich des Gameplays gegenüber der Futuro-Schlachten nichts Grundsätzliches geändert hat. Einmal mehr dürfen zwei Feldherren vor dem Splitscreen Platz nehmen, wobei abwechselnd der eine Angriffe und Strategien ausknobelt, während der Kontrahent seine Order eingibt. Ausgeführt werden dann sämtliche Befehle gleichzeitig, der Compi berechnet eventuelle Kampfergebnisse und stellt sie in einer Animationssequenz dar. Während 12 der insgesamt 36 Schlachtfelder diesem Duo-Modus vorbehalten sind, dürfen sich Solo-Krieger auf den restlichen 24 austoben. Hüben wie drüben steigt dabei der Schwierigkeitsgrad sehr moderat an, stets wird der

# Historyline 1914-1918

historisch korrekte Ablauf verbürgt.

Im Klartext stehen somit vier kämpferische Jahre an, welche sich in Szenarien à zwei Monate aufgliedern. Panzer können aufgrund der real existierenden Geschichte z.B. erst ab 1916 eingesetzt werden; dafür helfen diesmal Pioniertruppen beim

Ausheben von Schützengräben. Durch die aus „Battle Isle“ bekannte und geradezu sprichwörtlich komfortable Sticksteuerung mit dem Multifunktions-Cursor (wahlweise zieht auch die Maus in den Kampf) hat man derlei Neuerungen blitzartig im Griff und kann sich sorgenfrei an den übrigen No-



Die Schlacht tobt!



Die Geschichte lebt...



vitäten ergötzen. So sind die kargen Scharmützel von einst nun zu screenfüllenden Animations-Wundern mutiert: Da donnern Flieger über Kanonenstellungen, werden stufenlos vergrößert und drehen elegant wieder ab, sobald sie ihre Bomben los sind — wirklich beeindruckend!

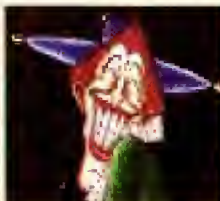
Aber auch das ergreifende Intro und die hübschen Zwischengrafiken samt geschichtlichen Infos sollte man nicht unterschlagen, genau wie die detaillierten Waben-Schlachtfelder optisch nochmal zugelegt haben. Im Vergleich mit der PC-Version sind kaum Unterschiede zur 256-Farben-Grafik auszumachen, die 3D-Sequenzen laufen am Amiga zwar nicht ganz so glatt, aber dafür ein wenig flotter ab. Musik und FX sind gelungen, ein weiteres Lob geht an das Handbuch: Dicke Wälzer findet man allenthalben, doch so viele sorgfältig recherchierte und lesbar aufbereitete Hintergrundinformationen eigentlich nur hier.

Mag also der Unterschied zu „Battle Isle“ auch nicht ganz so gewaltig sein, wie sich das der eine oder andere vielleicht erhofft hätte, so ist den Mühlheimern doch erneut ein großer Wurf gelungen. Man darf gespannt sein, was die kommenden Folgen der Historyline noch an Überraschungen bereithalten... (jn/pb)

## HISTORYLINE (BLUE BYTE)

### SECHSECK - STRATEGIE

**86%**  
„EDEL“



GRAFIK	79%
ANIMATION	77%
MUSIK	76%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	89%

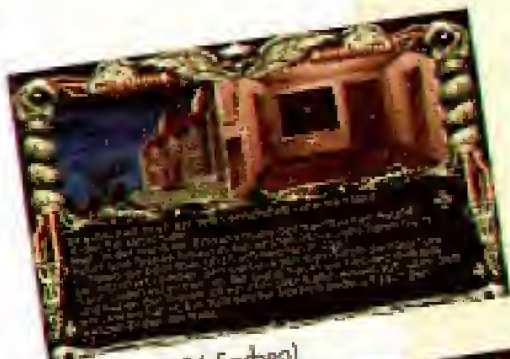
### FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELST./HIGHSC.
DEUTSCH	KOMPLETT

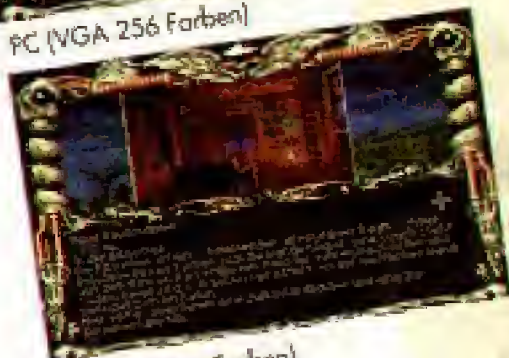


WENN DER POSTMANN ZWEIMAL KLINGELT...

# HEXUMA



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)



SOFTWARE 2000

Artventuro



70 Jahre ist es her, daß der Postdampfer im Fluß versunken war. Bei der Bergung werden unversehrte Briefe entdeckt - und jetzt noch zugestellt. Als der Postbote jenen uralten Umschlag in das Hawthorne-Haus bringt, in dem Sie zufällig anwesend sind, erwacht die alte Legende um das "Auge des Kal" wieder zum Leben. Jetzt sind Sie mittendrin in einem gewaltigen Abenteuer, in einer unglaublichen Odyssee durch die Räume und Zeiten dieser Welt. Zum Spiel gehören das Tagebuch des Owen Jugger, ein alter Brief, das "Handbuch des Abenteurers", ein geheimnisvoller Edelsteinsplitter sowie ein farbiges DIN A2-Poster. Erhältlich für PC und Amiga.

Spielbare Demoversion gegen 5,- DM in bar oder Briefmarken  
ab sofort bei SOFTWARE 2000, Stichwort "Hexuma-Demo",  
Postfach 110, 2420 Eutin



# Archer MacLean's Pool

## Zum Kugeln!

Gute Neuigkeiten für Filzläuse, die von „Whirlwind Snooker“ begeistert waren, aber eigentlich lieber Pool gespielt hätten: Archer MacLean und Virgin ließen sich nicht lumpen, ab sofort darf auch gepoolt werden!



Kimme, Korn und Stoß!



Tja, da machen die Zuschauer Augen...



Einfaltspinsel gleich Ausfallswinkel?

Na prima, wie steht's da mit Neuerungen? Oder setzte Programmier-Veteran MacLean etwa auf alt und bewährt? Nun, „alt“ ist zwar gewiß das falsche Wort, aber die bewährten 3D-Grafikroutinen sind beispielsweise schon dieselben wie beim Snooker. Aber was hätte da auch groß verbessert werden können? Schließlich machten die bunten Kugeln schon vor einem Jahr dem Titel alle Ehre und sausten wie ein lebhafter Wirbelwind über den Digi-Filz, von den rasenden Kamerafahrten ganz zu schweigen. Auch die handliche Steuerung (direkt per Maus bzw. indirekt über Icons) blieb bei kleineren Kosmetik-Eingriffen weitgehend erhalten; die FX stammen ebenfalls vom Vorgänger, während der barmäßige Titeltrack zumindest sehr ähnlich klingt. Kurz und gut, die Veränderungen beschränken sich auf den spielerischen Part des Games.

Hier allerdings hat der gute Archer ein paar ordentliche Schaufeln zugelegt, was sich alleine schon an den verschiedenen Regelvarianten zeigt. So darf man etwa ganz nach Wunsch unter zwei Versionen mit acht Bällen und dem auch hierzulande beheimateten „Neuner“ wählen. Schade nur, daß die in Deutschland verbreitetste Version mit 15 Kugeln fehlt, aber man kann halt nicht alles haben. Was man indes haben kann, das sind diverse Spielmodi: Die Einzelpartie wird nun durch eine neue Match-Option ergänzt, bei der drei bis neun Durchläufe zu absolvieren sind. Keine Frage, daß der feine Trickstoß-Editor wieder mit dabei ist, und schließlich findet sich gar ein regelrechter Turniermodus mit KO-System für bis zu acht Spieler!

Wo wir gerade von den Queue-Schwingern reden, sei hinzugefügt, daß man natürlich nach wie vor seinen menschlichen Kumpel bekämpfen kann; darüberhinaus stehen aber 20 verschiedene Computergegner zur Ver-

fügung (gegenüber dreien beim Snooker), deren grundlegende Eigenschaften sich oft schon aus dem Namen erkennen lassen. So ist etwa Boring Bob ein ziemlich langweiliger Geselle, der ewig um den Tisch herumschleicht und meist auf Sicherheit spielt. Aber keine Sorge, es gibt ja auch noch den brillanten Mr. Brill.

Interessant ist noch die Bewertung der Erfolge: Da es beim Pool keinen direkt zählbaren Score gibt, hat Mr. MacLean das sogenannte „Rankometer“ erfunden, welches die gezeigten Leistungen mit einem prozentualen Wert benotet — und der kann, zusätzlich zur Save-Routine für laufende Spiele, auch gespeichert werden. Bei dieser ausgefuchsten Billardsimulation stimmt also so gut wie alles (es soll gar eine Version mit deutschen Screentexten folgen), man wundert sich, wie das Programm mit 512KB und einer Disk auskommen kann. Wenn Archy dennoch keinen Hit eingelocht hat, dann einerseits, weil die Ähnlichkeiten zum Vorgänger halt doch sehr groß sind, und andererseits wegen der fehlenden 15-Kugel-Variante. (jn)

### ARCHER MACLEAN'S POOL (VIRGIN)

#### BILLARD - SIMULATION

83%

„RUNDUM RUND“



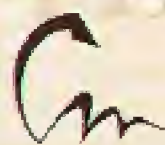
GRAFIK	79%
ANIMATION	87%
MUSIK	45%
SOUND-FX	47%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	85%

#### VARIABEL

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELST./HIGHSC.
DEUTSCH	ANLEITUNG



# HISTORYLINE



## 1914-1918



### September 1914: "Westfront"

An der Westfront nehmen deutsche Truppen Varennes ein. Die deutsche Armee richtet sich auf einen langen Grabenkrieg ein.

### Mai 1915: "Lusitania versenkt"

Die Lusitania, ein britischer Passagierdampfer, wird von dem U-Boot U-20 versenkt. Dabei kommen 1.198 Menschen ums Leben, darunter 120 US-Bürger.

### Januar 1918: "Es geht um die Wurst"

Bei einem dreisten Diebstahl werden aus einem Lager

in Köln-Nippes 2 Tonnen Leberwurst gestohlen. Für sachdienliche Hinweise, die zur Ergreifung der Täter führen, ist eine Belohnung von 3.000 Mark ausgesetzt.

### März 1918: "Frieden im Osten"

Am 3.3.1918 unterschreibt die russische Delegation den Friedensvertrag von Brest-Litowsk. Diese Unterschrift wird ausdrücklich unter Protest geleistet, weil ein Ultimatum des deutschen Reiches am 23.2.1918 die Friedensbedingungen binnen 48 Stunden zu akzeptieren, die russische Regierung unter starken Druck gesetzt hat.

Diese und viele weitere Schlagzeilen aus aller Welt machen aus der "Historyline" ein Strategiespiel bei dem man so ganz nebenbei noch fundierte Informationen aus der Epoche 1914-1918 bekommt. Natürlich kommt auch der Spielspaß nicht zu kurz. Perspektivische Kampfsequenzen und aufwendige Zwischensequenzen, Megabyte

an Grafiken und stimmungsvolle Musiken machen "Historyline 1914-1918" zu einem multimedialen Geschichtserlebnis. Das Spielprinzip wurde von dem Erfolgsprogramm "Battle Isle" übernommen und weiter verfeinert. Dazu gibt es 24 Karten für einen und zwei Spieler und 48 verschiedene Einheiten.

Bildschirmfotos zeigen MS-DOS VGA.



MS-DOS Version unterstützt Adlib, Soundblaster und VGA 256 Farben. Amiga Version unterstützt Turbokarten und 64 Farben Modus.

Ab Oktober für MS-DOS und Amiga in Kaufhäusern und im Fachhandel erhältlich. Komplett in deutsch. © 1992 Blue Byte.  
Blue Byte • Aktienstr. 62 • W-4330 Mülheim an der Ruhr • Tel. (0208) 47 38 37



# AQUATIC GAMES & REACH OUT FOR GOLD

## DAS OLYMPISCHE COMIC-DOPPEL

Die Sommerspiele von Barcelona und ihre durch die Bank eher mäßigen Versoftungen sind Schnee von gestern — im Schnee von heute liegen nämlich zwei witzige Digi-Olympiaden, die sich zumindest die goldene Spaß-Medaille verdient haben!

Anna Bolika hin, Katrin Krabbe her; bei Millennium und Linel ist man der Überzeugung, daß Sport nicht unbedingt eine bierernste Angelegenheit sein muß. Na, und wenn Bier im Spiel ist, dann sind Joker-Redakteure meist nicht weit! Also haben wir uns

in den Trainingsanzug geworfen, das Schweißband übergestülpt, die Knabberschüssel vor den Monitor gestellt und an den diversen Disziplinen der beiden brandneuen Comic-Olympiaden teilgenommen...



Was die Eidgenossen von Linel hier an einzelnen Wettbewerben zusammengetragen haben, kennt man zwar prinzipiell schon aus einer Reihe anderer Sportspiele, allerdings kaum in einer derart humoristischen Verpackung. So kann es etwa beim Bogenschießen passieren, daß man einen unbeteiligten Schwammerlsucher in den Hintern trifft, während schlechte Tontaubenschützen durchaus Gefahr laufen, vom eigenen Sprite aufs Korn genommen zu werden. Weniger spektakulär, dafür umso schweißtreibender wird der 100m-Sprint bewältigt, während beim Speerwerfen bzw. dem Weitsprung zusätzlich etwas Timing vonnöten

ist. Beim Boxen ist wiederum eher Reaktionsfähigkeit gefragt, ehe es abschließend nochmal in kühle Naß geht, nämlich zum Kajakfahren bzw. Schwimmen.

In Sachen Präsentation wird dem Olympioniken gleich zur Eröffnung ein beeindruckender Flug durch die Arena geboten, beendet werden die Spiele mit einer netten Schlußzeremonie.

Die Grafik dazwischen kann sich durchaus sehen lassen; so wird die Umgebung beim Bogenschießen in einem Affentempo gezoomt, und das Scrolling in den übrigen Disziplinen ist nicht minder flott. Mit den gebotenen Musikstücken bzw. Sound-FX kann man ebenfalls zufrieden sein, mit den haarigen Wartezeiten zwischen den Übungen schon weniger — da werden ja womöglich die Muskeln wieder kalt...



Millennium konnte für seine Strand- und Funsiele einen der



Reach out for Gold



ist. Beim Boxen ist wiederum eher Reaktionsfähigkeit gefragt, ehe es abschließend nochmal in kühle Naß geht, nämlich zum Kajakfahren bzw. Schwimmen.

In Grundsatzfragen stimmt die humorige Multi-Disziplinen-Packung also durchaus mit ihren quasi-seriösen Kollegen wie der „Carl Lewis Chal-





wohl prominentesten Plattform-Helden zwischen Fuhlsbüttel und Tokio verpflichtet: „James Pond“, den schuppigen Geheimagenten aus den zwei gleichnamigen Top-Games. Diesmal hat er seine Freunde mitgebracht, allesamt gesellige Meeresbewohner — dementsprechend feucht-fröhlich geht's auch in den acht Wettbewerben zu!

Gestartet wird mit dem 100m-Wettplantschen, aus dem nur flotte Joystick-Rüttler siegreich hervorgehen, anschließend müssen Bälle möglichst geschickt mit dem Kopf zum

Screen hinausgestoßen werden. Beim folgenden Wettspringen wird erneut hauptsächlich gerüttelt, während das Schwammhüpfen eher nach geschicktem Stück-Handling verlangt, denn allzu leicht landet Pond beim fliegenden Wechsel zwischen den Trampolinen klatschend am Boden. Anschließend werden Fische im Wettlauf gegen die Zeit mit Süßigkeiten versorgt, danach Ballons mit Hilfe von Muscheln zerstochen. Bei der vorletzten Disziplin darf man per Einrad über Berg und Tal düsen, und zum Schluß gilt es, einen Hin-

dernislauf über Schlangen und Pfützen siegreich zu überstehen.

Das alles sieht nicht bloß witzig aus, es spielt sich auch so! Wie sich's gehört, lassen sich die einzelnen Disziplinen (in drei Schwierigkeitsgraden) üben, bevor bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Die Steuerung bekommt man auch hier schnell in die Flosse bzw. den Griff, auch hier macht die Sache in der Gruppe am meisten Spaß. Doch auch Solo-Plantscher werden sich prächtig unterhalten, dafür sorgt schon das tolle Drumherum: Die Grafik ist schön bunt und abwechslungsreich, die Sprites sind allerliebste animiert, und das Scrolling flutscht wie geschmiert. Ständig wechselt die Musikbegleitung, die FX sind passend gewählt, und viele Gags sorgen für immer neue Überraschungen — ja, wer genügend Punkte sammelt, darf sogar an zwei zusätzlichen Wettbewerben, nämlich Jonglieren und Weitsprung, teilnehmen!

len, beide zählen sie zur derzeitigen Sport-Elite. Dennoch, die Goldmedaille gebührt nunmal dem Team um Mr. Pond, hier sind die Wettbewerbe einfach eine Ecke spritziger ausgefallen. Andererseits sorgt auch die originelle Schweizer Olympiade durch ihr tolles Gameplay für frischen Wind in der Sportspiel-Szene. Und so eine Brise kann dem Genre ja nur gut tun, immerhin ist seit den Klassikern „California Games“ und „Summer Edition“ nur wenig wirklich Interessantes nachgekommen. (rl)



Aquatic Games



## DAS SIEGER- TREPPCHEN

...dürfen sich die beiden Games daher brüderlich tei-

### AQUATIC GAMES (MILLENNIUM)

#### GAUDI - OLYMPIADE

81%

„GOLDMEDAILLE“



GRAFIK	82%
ANIMATION	84%
MUSIK	70%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	80%

#### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 85,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	TABELLE
DEUTSCH	ANLEITUNG

### REACH OUT FOR GOLD (LINE)

#### GAUDI - OLYMPIADE

75%

„SILBERMEDAILLE“



GRAFIK	70%
ANIMATION	72%
MUSIK	74%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	78%

#### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	TABELLE
DEUTSCH	ANLEITUNG



# Ein neues Label erobert

Da sind sich alle einig (Power Play, ASM, Amiga Joker,

Als jüngster Neu

von MIRAGE,

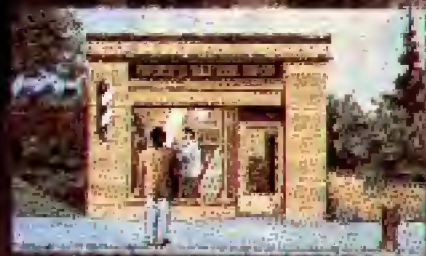
# MIRAGE

Das Grauen hat einen Namen:

H. R. Giger! Der für seine Beiträge zum Film **ALIEN** oskarprämierte Schweizer Surrealist schuf die Grafiken.

# DARK SEED

Für den Rest des Horror-Adventures zeichnet CYBERDREAMS verantwortlich, dessen Programmierer schon durch Titel wie **SIM CITY**, **BARD'S TALE 3**, **DEFENDER OF THE CROWN**, **DRAGONS LAIR**, **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** oder **MIGHT AND MAGIC 3** für Aufsehen sorgten. **PC/AMIGA('93)/MAC('93)**



"...Allen voran der Meister des Surrealen, H. R. Giger." PC-J. 4/92

"...ein grafisch beeindruckendes Adventure. Famose VGA-Grafik..." Power Play 4/92

"Das Ergebnis ist eine geniale Ausgeburt der digitalen Hölle. Ein wirklich herbes Grusel-Adventure - nur für Narvenstarks!" PC-J. 4/92

"Mausgesteuerter Horror für Anhänger des kultivierten Schauderns. Grafisch eine Klasse für sich..." Chip 5/92

Tilt 5/92	18 (von 20)
Joystick 5/92	96%
PC-J. 4/92	81%
ASM 6/92	gut
Play Time 5/92	76%
Zero 6/92	91%
Chip 5/92	super
Genera- tion 4 5/92	94%

Begleiten Sie die primitiven  
durch die Jahrhunderte!

"Mit Humans kommt das erste Strategie-spiel auf den Markt, das es mit Lemmings aufnehmen kann." ASM 6/92

"Ein Fun-Game für alle Altersklassen - The Humans ist der Knüller des Jahres! Bald schon ist man nach den witzigen Wichteln noch süchtiger, als man nach den launigen Lemmings wart!" Amiga Joker 7/92

# CYBERDREAMS

"Ein Trupp Neandertaler schickt sich an, das Rad zu erfinden und die Spielwelt zu erobern: Die Humans kommen!" Power Play 5/92

Play Time 5/92	93% Hit
Amiga Joker 7/92	92% Hit
ASM 7/92	gut ASM-Hit
Amiga Action 5/92	92%



# ert den Spiele-Olymp

**PC Joker, Play Time):** "MIRAGE ist bisher der Newcomer des Jahres '92."

ugang in den Verbund der Bomico-Spiele ist es das erklärte Ziel  
ur Spitzenprodukte hervorzubringen.

# MIRAGE

**Mike Singleton ist Starprogrammierer so bekannter Hits wie MIDWINTER und FLAMES OF FREEDOM**

# Ashes of Empire

In seiner Vision vom Zerfall der UDSSR als Hintergrundscenario für ein gigantisches Epos, vereint er Politik, Action, Strategie und Adventure.  
**PC/AMIGA**



"Die beeindruckende Grafik kann mit tollen Zoom-Effekten aufwarten..."  
Amiga Joker 7/92

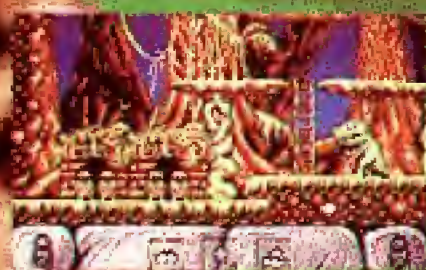
"Achtung! An alle Strategen: Haltet eure Geldbeutel bereit, denn soeben ist ein Game auf den Markt gekommen, das mit allen gängigen Strategiespielideen aufräumt."

Strategie mit Adventure-Touch: Die Mischung ist echt gelungen."  
ASM 7/92

Play Time 8/92	84%
ASM 7/92	gut ASM-H11
Power Play 10/92	82%
Amiga Action 8/92	92%

Zusätzlich zum Handbuch ausführliche Spielhilfen auf VHS-Cassette in deutsch.

Entdecken Sie das Feuer und das Rad, besuchen Sie die Nachbarn in der Nebenhöhle. HUMANS, die Action-Knobelei für all diejenigen, denen die nordischen Wuschelköpfe nicht genug sind. **PC/AMIGA**



**JEDES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER BENUTZEROBERFLÄCHE!**  
Exklusiv-Vertrieb im deutschsprachigen Raum.  
Weitere Informationen erhalten Sie über unsere Service-Line.

**BOMICO**

Service-Line • Am Südpark 12  
D - 6092 Kelsterbach



Drei Jahre Joker, das sind auch drei Jahre Mailbox! Also 36 Monate, in denen Ihr uns mit Anregungen überhäuft, mit Kritik gequält und mit Fragen gelöchert habt. Umgekehrt kamen in der Zeit aber nur 30 Hefte heraus, in denen wir uns mit patzigen Antworten revanchieren konnten — und darüber beschwerten sich noch manche?!

# Leserbriefe

## MAILBOX

### WERTZUWACHS

Alles Gute zum Dreijährigen! Als ich im November '89 die erste Nummer kaufte, gab ich Euch tatsächlich maximal ein Jahr. Aber Ihr habt Euch in kürzester Zeit so toll verbessert, daß sich meine Bedenken bald als unbegründet herausstellten. Nun kann ich überhaupt nicht verstehen, daß manch ein Leser bereit ist, für die ersten, vergriffenen Ausgaben regelrechte Schwarzmarktpreise zu zahlen — wo doch spätere Nummern viel wertvoller sind!

Was ist eigentlich aus den früher mal geplanten Buchprojekten geworden? Und stimmt es, daß das im Vorfeld so gelobte „The Humans“ deshalb noch nicht erschienen ist, weil Mirage Ärger mit Psygnosis hat und ein Urheberrechts-Prozeß ansteht? Wäre echt schade!

trauert Christian Siemer aus Wolfsburg.

Stimmt schon: Nie war er so wertvoll wie heute, unser Joker. Schick uns also Deine wertlose Erstausgabe, damit wir absahnen können! Uns fehlt eh Kohle in der Kasse, weil sämtliche irgendwann geplanten Buchprojekte aus schierem Zeitmangel auf unbestimmte Zeit verschoben wurden. Auf unbestimmte Zeit verschoben ist auch der Verkaufsstart von „The Humans“, denn Psygnosis läßt nun vom Gericht klären, ob da zu sehr bei ihren „Lemmings“ abgekupfert wurde. Hoffentlich hast Du eins unserer „Humans“-Abo-Demos —

wer weiß, was die bald wert sind?!

### DISKETTEN MIT FORMAT?

1) In der Oktoberausgabe habt Ihr im Preisausschreiben über Chris Hülsbeck berichtet. Da ich sehr begeistert von seiner Musik bin, würde ich gerne wissen, wo ich seine CDs erwerben kann.

2) Ich habe mir vor einiger Zeit Disketten mit 2 MB Kapazität gekauft. Auf den Dingen stand: 2 HD, Double Sided. Leider war nix mit 2 MB — tatsächlich lieferten sie nur ca. 800 KB! Liegt das vielleicht an der Art, wie ich sie formatiere (Workbench bzw. DiskMaster)?

Mit Hoffnung auf Aufklärung wendet sich Markus Karig aus Leipzig an uns.

1) Wenn Du Dich beeilst, im Joker Shop — dort (und nur dort!) sind die Hülsbeck-Scheiben sogar handsigniert zu haben! Allerdings ist diese Exklusiv-Edition nur limitiert erhältlich.

2) Die theoretische Speicherkapazität ist egal, denn praktisch kann der Amiga immer nur 880 KB pro Disk formatieren und lesen; unabhängig davon, welches Tool du verwendest. Besserung ist erst mit den neuen Modellen in Sicht — aber das steht ja alles ein paar Seiten weiter in unserem „Zukunfts-Special“...

### RIZZE RAZZE RAZZIA

Neulich schaute ich mir einen

Film an, in dem die Polizei eine Razzia bei Drogendealern durchführte. Die Dealer ranneten mit ihrem Stoff ins Badezimmer, kippten das Zeug ins Klo und spülten kräftig nach.

Ein paar Tage später klingelte es an meiner Haustür, und ich sah durch's Fenster, daß es sich um die Polizei handelte. Also packte ich meine Disks und verschwand auf die Toilette. Leider wollten die dummen Teile partout nicht untergehen, und die Polizisten beschlagnahmten dann die nicht mehr funktionsfähigen Disks. Nun meine Frage: Gibt es Disketten, die sich in Wasser auflösen oder beim Spülen der Toilette doch untergehen?

fragt uns ein Joker-Leser aus dem Süden.

Zwar sind eingeweichte Disketten mangels Inhalt ohnedies kaum belastend, um aber ganz sicher zu gehen, würden wir Dir folgende Methode empfehlen: Du besorgst Dir einen Hund, der schlecht sieht, einen starken Magnet, eine Familienpackung Schlappi und eine Diamantreibe. Jetzt zerkleinerst Du den Magnet mit der Reibe und vermischt die Brösel mit dem Hundefraß, den Du dem Köter so präpariert nach und nach verfütterst. Beim nächsten Besuch der Polizei zeigst Du dem Tier Deine Disks und sagst: „Feines Keks!“ Weil der Hund ja schlecht sieht, wird er sie schlucken und dank magnetisiertem Magen gleichzeitig löschen! Funktioniert prima, Daisy frißt praktisch nur noch Disketten...

### MAILBOX ODER FEHLBOX?

Ich bin gerade dabei, eine Mailbox aufzumachen. Um etwas bieten zu können, habe ich über 50 Firmen mit der Bitte angeschrieben, mir künftig Previews von Spielen usw. zu schicken. Und was war das Ergebnis? Von den im PC-

Bereich tätigen Companies habe ich immerhin Antwort bekommen, aber Amiga? Nur eine einzige Firma hat mir geantwortet! Dabei wäre es doch wirklich einfach, die Previews zu verteilen und so den Raubkopierern Wind aus den Segeln zu nehmen.

Aber es ist ja auch viel bequemer, zu lamentieren und miese Soft zu verschauern. Ich persönlich kaufe mir jedenfalls nur Games, die ich vorher selbst testen konnte! Ansonsten hat auch der tollste Hit bei mir keine Chance...

grummelt Ralf Schäfer aus Gdern/Ober-Seemen.

Falls Du mit „Previews“ Demos meinst (was eigentlich sonst?), finden wir es auch ein bißchen knausrig, daß Dein ehrenvolles Ansinnen nicht mehr Unterstützung fand. In der Hoffnung, daß die eine oder andere Company sich eines Besseren besinnen möge, haben wir Deinen Brief veröffentlicht — vielleicht hilfst ja?

### DINGEL-DONGLE

Wie man der Raubkopiererei beikommt? Nichts leichter als das:

1) Man sollte nur noch Hardware-Kopierschütze verwenden, z.B. einen Dongle für den Joystickport. Ist zwar teurer, wird aber gewiß durch die größeren Verkaufszahlen mehr als wettgemacht.

2) Zu jedem Game sollte es ein PD-Demo geben. Zudem wäre es keine schlechte Idee, jeder Verkaufsbox neben dem eigentlichen Spiel eine solche Demoversion beizulegen, die man an seine Freunde beliebig weiterverteilen kann. Was meint Ihr dazu?

tja, das hätte der geniale Thomas Hollweck aus Mainbernheim gern gewußt.

Davon abgesehen, daß ein Dongle normal unpraktischerweise einen Port belegt, kann auch solch ein Schutz



von findigen Crackern softwaremäßig umgangen, sprich ausgebaut werden. Die Idee mit den Demos, zumal den beigelegten, finden wir dagegen uneingeschränkt gut — auf geht's, Ihr Hersteller!

## ORIGINAL-FÄLSCHUNGEN

Mein Freund, nennen wir ihn Mr. X, besitzt Massen von Raubkopien, wohingegen ich ausschließlich Originale kaufe. Nun ist Mr. X mittels seines Laserdruckers in der Lage, Diskettenaufkleber perfekt zu fälschen! Aber nicht nur das: Zusätzlich kann er noch mit dem Freezer Crackervorspanne von der Diskette schmeißen sowie eigene Kopierschütze draufpacken. Im Endergebnis läßt sich die Kopie tatsächlich nicht vom Original unterscheiden, nicht mal beim Laden. Wie kann ein Kontrolleur jemals eine solche Disk entlarven? Ich behalte schließlich auch nicht ewig meine Verpackungen oder Anleitungen...

richtig gruselig, was uns Mr. Y aus Z da erzählt, oder?

Toller Hecht, Dein Mr. X! Wenn er (Du?) sich jetzt noch einen Haufen Pappmaschee und einen Farbkopierer besorgt, kann er sogar Boxen und Anleitungen dazu basteln. Arbeitszeit und Material würden zusammen zwar das Vielfache eines Originals kosten, aber der Kontrolleur täte sich schwören — solange er keine Rechnung sehen will! Aber die läßt sich ja zur Not auch noch fälschen, stimmt's? Und falls Dein „Freund“ dann trotzdem erwischt wird, wandert er bestimmt lange genug in den Bau, um eine noch narrensicherere Methode auszu-knobeln...

## REVOLUTION!

Euer ganzes Team ist wirklich spitze, denn sonst könntet Ihr nicht so eine Super-Zeitschrift herausbringen! Fragt Michael doch mal nach einer Gehalts-erhöhung, er sieht doch eigentlich so aus, als ob man mit ihm reden könnte. Ihr behauptet zwar immer, daß er

Euch sofort auf den Mond schießt, wenn er dieses Wort auch nur hört, aber das kann ich eigentlich nicht glauben. Besonders dann nicht, wenn Ihr ihm klarmacht, daß er ohne Euch den Joker ja überhaupt nicht fertig bekommt. Also, es ist Zeit für eine Revolution! Sollten freundliche Reden nichts bewirken, macht es so wie die Franzosen seinerzeit mit Ludwig XVI — nehmt ihn nach kurzem Kampf gefangen und richtet ihn als Hochverräter hin!

Nun noch schnell zwei andere Punkte: Besteht eine Chance, daß irgendwann „Monkey Island 3“ herauskommt? Und dann liegen an meinem Kiosk jeden Monat viel zu wenige Joker-Ausgaben! Nach einer kurzen Schlägerei mit etwa 100 anderen Leuten, die auch den Joker wollen, stehe ich nämlich nicht selten mit leeren Händen da. Liegt das nun an Euch oder an den Kiosken? sorgt sich der sehr vernünftige Oliver Fabek aus Castrop-Rauxel.

Nix Genaues weiß man zwar noch nicht, aber es müßte doch mit dem Klabauter mann zugehen, wenn wir Guybrush nicht irgendwann wiedersehen würden. Daß Du den Kampf um den Joker so selten gewinnst, liegt übrigens weder am Kiosk noch an uns; Du mußt einfach mehr Krafttraining machen — oder abonnieren!

P.S.: Es ist gar nicht einfach, hier in der Schwerelosigkeit Leserbriefe zu beantworten. Besonders, wenn man nach einer mißglückten Palastrevolution vom Leibwächter des Königs (Brork) mit einer simplen Steinschleuder zum Mond katapultiert wurde! Hättest uns ruhig sagen können, daß der alte Luigi keine Bodyguards hatte. Du und Deine Ideen...

## FALSCHENOTEN?

Sicherlich sind Prozentangaben die beste Art der Bewertung, nur könnt Ihr mir nicht weismachen, daß Ihr wirklich wißt, ob ein Game nun 85 oder 86 Prozent wert ist. Also solltet Ihr zumindest ein „ca.“

# THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/24453  
FAX: 0561/285097

## ADVENTURE / ROLLENSPIELE

Bane of Cosmic Forge.....	63,00	D	*Legends o.Kyrandia.....	69,00	D
Bard's Tale 3.....	24,00	H	Leisure S. Larry 3.....	75,00	D
*Bard's Tale Constr.....	63,00	H	Leisure S. Larry 5.....	63,00	D
*Bat 2.....	69,00	D	Lord of the Rings.....	63,00	D
Black Crypt.....	54,00	D	Lure o.t.Temptress.....	63,00	D
Cruse 1.a Corpse.....	57,00	D	Maniac Mansion.....	57,00	D
D/Generation.....	39,00	H	Might and Magic 3.....	63,00	D
*Dark Queen o. Kyrnn.....	63,00	D	Monkey Island 2.....	75,00	D
*Das Schwarze Auge.....	63,00	D	Myth.....	51,00	D
Death Knights.o.Kyrnn.....	63,00	D	Police Quest 3.....	63,00	D
Dune.....	57,00	D	Pools of Darkness.....	63,00	D
*Eco Quest.....	63,00	D	*Prophecy of Shadow.....	63,00	D
Elvira 2 Jaws of C.....	63,00	D	Rise of the Dragon.....	69,00	D
Eye of Beholder 1.....	63,00	D	Secret of Monkey Island.....	63,00	D
Eye of Beholder 2.....	75,00	D	Shadowlands.....	73,00	D
*Fantastic World.....	69,00	D	Space Crusade.....	57,00	D
Gateway t.Savage Fron.....	63,00	D	Space Quest 3.....	75,00	D
Heart of China.....	63,00	D	Space Quest 4.....	75,00	D
Hook.....	66,00	H	Spirit o.Adventure.....	66,00	D
Indiana Jones 3.....	63,00	D	*Treas.o.Savage Front.....	63,00	D
*Jim Power.....	63,00	D	Ultima 6.....	63,00	D
King's Quest 4.....	75,00	H	Willy Beamish.....	63,00	D
King's Quest 5.....	75,00	H	Zak McKracken.....	57,00	D
Legend.....	57,00	H			

## ACTION / ARCADE

Agony.....	51,00	H	Platou.....	15,00	H
Apolyta.....	57,00	H	Put Panic.....	21,00	H
Budokan.....	24,00	D	Push Over.....	66,00	H
Bug Bomber.....	51,00	H	Race Drivin'.....	66,00	H
Double Dragon 3.....	51,00	H	Rebel Racer.....	52,00	H
Dyna Blaster.....	57,00	D	Risky Woods.....	54,00	H
Excalibur.....	21,00	H	Robocop 3.....	66,00	H
Fantasy World Dizzy.....	21,00	D	Rodland.....	51,00	H
Fire and Ice.....	51,00	H	Scorpio.....	18,00	H
Gravity Force.....	21,00	D	Shadow of t.Beast 2.....	51,00	H
Hägar d.Schreckliche.....	51,00	D	Shadow of t.Beast 3.....	57,00	H
Humans.....	51,00	D	Spellfire t.Sorcerer.....	21,00	H
Leander.....	51,00	H	Spike in Transsylv.....	21,00	H
Lemmings.....	51,00	H	Steel Empire.....	63,00	H
*More Lemming Data.....	39,00	D	Striker.....	51,00	H
*More Lemming Prog.....	51,00	D	*Super Hero.....	57,00	H
*Lemmings 2.....	63,00	D	Super Tetris.....	66,00	H
Locomotion.....	51,00	D	Sword and the Rose.....	21,00	H
Marlax.....	21,00	D	Terminator 2.....	66,00	H
Paramax.....	21,00	D	Two to One.....	21,00	H
Phalanx 2.....	15,00	D	Zone Warrior.....	54,00	H
*Pinball Dreams.....	57,00	H			

## VERSCHIEDENES

4D Sports Boxing.....	33,00	H	John Barnes Soccer.....	66,00	H
4D Sports Driving.....	33,00	D	John Madden Footb.....	54,00	H
Addams Family.....	66,00	H	*Legends of Valour.....	69,00	H
Advent.Tennis Tour.....	52,00	D	Links.....	63,00	H
Alcatraz.....	66,00	H	*Lotus 3.....	51,00	H
Aquatic Games.....	54,00	H	Megalomania/Samur.....	57,00	H
Big Box 2.....	57,00	H	Micro Master Golf.....	72,00	H
Big Run.....	51,00	D	Monster Pack 2.....	51,00	H
*Billie Tomato Game.....	54,00	D	PGA Tour Golf Plus.....	63,00	H
Bundesl.Manag.Prof.....	63,00	D	Powerplay Hit 4 Sp.....	27,00	D
Carl Lewis Olympic.....	51,00	H	Quilw.....	15,00	D
*Chaos Engine.....	51,00	D	Racing Master Comp.....	27,00	H
Cheat 'em up 3.....	21,00	D	Sensible Soccer.....	51,00	H
(Lösungshilfe für 500 Amiga Games)			Sextetti 1-3 Comp je.....	27,00	H
Crazy Cars.....	51,00	H	Sports Collection.....	57,00	H
*Cytron.....	57,00	D	Starb Super Soccer.....	66,00	H
Daily Cov.Girl Pok.....	51,00	H	*Trodgers.....	51,00	H
Europ.Championship.....	57,00	H	Viking Fields.....	66,00	H
*Fantastic Worlds.....	69,00	D	Vroom.....	66,00	H
Formula One GP.....	72,00	H	*Data Disk.....	41,00	D
*Games Winter Chall.....	63,00	D	*Waxworks.....	63,00	H
Goblins.....	66,00	H	Wizkid.....	51,00	H
Great Courts 2.....	57,00	D	WWF Wrestling.....	66,00	H
Heimdall.....	73,00	D	Zool.....	57,00	D
*Hexuma.....	75,00	D	*Zyconix.....	51,00	H
Indianapolis 500.....	54,00	H			

## STRATEGIE / SIMULATION

1869.....	63,00	D	Imperium.....	24,00	H
Aces of Great War.....	33,00	D	Jaguar XJ 220.....	51,00	H
Air Land Sea.....	72,00	H	M 1 Tank Platoon.....	72,00	H
Air Sea Supremacy.....	63,00	D	Mad TV.....	63,00	D
Air Support.....	51,00	H	*Data Disk.....	21,00	D
Airbus A 320.....	81,00	D	Perfect General.....	69,00	D
Aquaventura.....	51,00	D	*Data Disk.....	39,00	D
Armour Geddon.....	51,00	H	Pirates.....	54,00	D
Battle Chess.....	24,00	D	Populous 1.....	24,00	D
Battle Chess 2.....	54,00	D	*World Editor.....	39,00	D
Battle Isle.....	63,00	H	Populous 2.....	63,00	D
*Data Disk.....	39,00	D	*Data Disk.....	30,00	D
Birds of Prey.....	72,00	H	*Populous 2 Plus.....	72,00	D
Black Gold.....	66,00	D	Premiere.....	57,00	H
Castles.....	63,00	D	Railroad Tycoon.....	72,00	D
*Data Disk.....	30,00	D	*Rampart.....	51,00	D
*Centerbase.....	57,00	H	Red Baron.....	63,00	D
Centurion Def.Rome.....	24,00	D	*Rules of Engagement.....	57,00	D
Chuck Y.Alt.2.0.....	24,00	D	*Scenario.....	57,00	D
Civilization.....	72,00	D	Silent Service 2.....	72,00	D
Das Boot.....	33,00	D	Sim Ant.....	88,00	D
Der Patrizier.....	63,00	D	Sim C.Arch 1 od. 2.....	37,00	D
*Dungeon M./Chaos S.....	57,00	D	Sim City Terr.Edit.....	37,00	D
Elite.....	54,00	H	Sim City/Populous.....	73,00	D
Emerald Mine.....	21,00	H	*Sim Earth.....	73,00	D
Emerald Mine 2.....	27,00	D	Space Max.....	57,00	D
Emerald Mine 3 Pro.....	21,00	D	Special Forces.....	72,00	D
Epic.....	66,00	H	Starflight 2.....	54,00	D
F 15 Str.Eagle 2.....	72,00	D	Steigenbg.Hotelm.....	52,00	D
F 19 Stealth Fighter.....	72,00	D	*Strategy Master.....	63,00	D
Global Effect.....	63,00	D	Their Finest Hour.....	63,00	D
*Gunship 2000.....	75,00	D	*Missions Disk.....	27,00	D
Harpoon 1.2.1.....	72,00	D	UMS 2.....	72,00	D
*Battleset 4.....	33,00	D	Victory.....	21,00	D
*History Line 14-18.....	69,00	D	*Wing Commander.....	81,00	D
Immortal.....	24,00	H	Winzer.....	66,00	D

\* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar D = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch  
Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.  
Preisliste für PC und C64 gegen frankierten Rückumschlag.  
Verkaufspreise: T.- Ab 250,- ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten.  
Lieferung der Vorkasse: Bei EC-Scheck (ab 400,-) V-Scheck oder Überweisung (PSA Dortmund, BLZ: 480 100 00  
Kto. 3216 36-465). Bei V-Scheck und Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift.  
Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlungsgebühren.

Kein Ladenverkauf. Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich.  
Thomas Pfister, Ludwig-Mönd-Straße 52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453



# S.C.S. Versand

Ich: Jörg Zähler

## 06898/27764

Versandanschrift: Bengeserstr. 19 Fax: 6625 Püttlingen 06898/27587

AMIGA TITEL	
ABANDONED PLACES	67.90
AGONY	54.90
AIRBUS A320	89.90
AIR SUPPORT	46.90
AMBERSTAR	73.90
AMNIOE	54.90
ANOTHER WORLD	54.90
APIDYA	47.90
BATTLE ISLE	67.90
BATTLE ISLE DATA	39.90
BIRDS OF PREY	77.90
CARL LEWIS CHALLENGE	54.90
CASTLE OF DR. BRAIN	67.90
CASTLES	69.90
CELTIC LEGENDS	67.90
CIVILIZATION	74.90
DAS SCHWARZE AUG	71.90
DELIVERANCE	54.90
DYNABLASTER	64.90
ELVIRA 2	67.90
EPIC	64.90
EYE OF THE BEHOLDER 2	68.90
FIRE & ICE	54.90
FLAMES OF FREEDOM	74.90
FORMULA ONE GRAND PRIX	79.90
GLOBAL EFFECT	71.90
HERO QUEST TWIN PACK	64.90
HEXUMA	81.90
HOOK	54.90
HUMANS	54.90
ISSAR	67.90
JAGUAR XJ220	54.90
LEMMINGS 2	54.90
LINKS (HD ERFORDERLICH)	74.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	54.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3	47.90
LORE OF THE TEMPTRESS	64.90
MAD TV	67.90
MEGALOMANIA+FIRST SAMURAI	64.90
NIGHT & MAGIC 3	67.90
MYTE	54.90
PINBALL DREAMS	54.90
PIRATES	56.90
PALADIN 2	54.90
DER PATRIEIER	67.90
RISE OF THE DRAGON	67.90
RED ZONE	54.90
JAMES POND 2	54.90
ROBOCOP 3	54.90
SECRET OF MONKEY ISLAND	67.90
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	79.90
SILENT SERVICE 2	74.90
SHADOW OF THE BEAST 3	52.90
SPACE CRUSADE	54.90
SPECIAL FORCES	74.90
STELLAR 7	39.90
STONE AGE	54.90
SUPER MONACO GRAND PRIX	54.90
TRODDERS	51.90
ULTIMA 6	64.90
UTOPIA	67.90
WOLFCHILD	54.90
WING COMMANDER 1 KD.	81.90
WIZKID	54.90
1869	67.90
ZOOL	47.90

### Festplatten:

A500  
Kontroller  
SCSI -Evolution  
346.00

Festplatten  
85MB SCSI 19ms  
469.00  
120MB SCSI 19ms  
699.00

Kickstart  
V1.3 52.90  
V2.0 96.90

512kB  
Erweiterung  
59.90

### Laufwerke

3,5" intern 112.90  
3,5" extern 119.00

### Vorankündigungen:

WAIWORKS  
WINTER CHALLENGE  
CURSE OF ENCHANTIA  
AV88 BARRIER  
DESERT STRIKE  
NIGEL HANSELL GP  
GONGSHIP 2000  
CODENAME ASASSIN  
DOME 2  
HISTORY LINE  
FLASHBACK  
MOTORHEAD  
STREET FIGHTER 2  
INDIANA JONES 4  
AMBERMOON  
ASBBS OF EMPIRE

### NEWSNACETRAG

AQUATIC GAMES  
52.90

**Kostenlose  
Preisliste  
anfordern**

**Wir suchen noch engagierte Vertriebspartner. Auch Händleranfragen erwünscht. Top Konditionen**

Versandkosten Post NN 9.00 DM UPS NN 12.00 DM Vorkasse 6.50 DM  
Geschäftszeiten Mo-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Sa. 9.00 bis 12.00 Uhr  
Alle Preise in DM incl. 14% MwSt.  
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.

vor die Note schreiben... meint Timmystoklis Christopoulos.

*Aber wir können Dir doch weismachen, daß es gelegentlich hauchdünne Unterschiede gibt, oder? Und wie sollten wir die anders rüberbringen, hä? Verstehen wir uns? Wenigsten zirka?*

## GANZ FALSCH NOTEN?

Ich weiß ja nicht, wie Ihr das Endurteil der Tests festlegt, aber wenn man den Durchschnitt aller Bewertungskriterien ermittelt, so stimmt das Ergebnis nur selten mit dem Gesamturteil überein. Dafür habe ich nur drei Erklärungen gefunden:

- 1) Ihr habt im Mathe-Unterricht gefehlt und wißt daher gar nicht, wie man einen Durchschnitt berechnet.
  - 2) Ihr fällt das Gesamturteil nach Gefühl, was zwar vernünftig sein mag, aber garantiert nicht richtig ist.
  - 3) Ihr könnt es nicht ertragen, daß die Games noch schlechter wären und kaum noch eines als megastark bewertet werden könnte.
- diese Wahl läßt uns Norbert Hamm aus Baden in der Schweiz.

*Was ist schon richtig, was falsch? Als wir in den Gründerjahren den Durchschnitt als Gesamtnote angaben, hagelte es Beschwerden — zu Recht, denn nicht jedes Bewertungskriterium ist gleich wichtig, und schließlich spielen auch Dinge wie die Originalität oder die Hardwareanforderungen beim Gesamteindruck eine Rolle. Also haben wir das geändert, und jetzt kommt Du! Mal ganz abgesehen davon, daß wir im Mathe-Unterricht wirklich gefehlt haben...*

## GOD SAVE THE QUEEN

In einer englischen Amiga-zeitschrift wurde kürzlich previewmäßig über „Indy IV“ berichtet. Es wird für November/Dezember erwartet, und man braucht einen Einkaufs-

wagen, um die Disketten nach Hause zu kriegen. Vielleicht beruhigt Euch ja die frohe Botschaft? Zur Belohnung dürft Ihr nun ein paar Fragen beantworten:

- 1) Kommt „Ultima Underworld“ für den Amiga, und gibt es nicht doch noch Chancen für „Turrican 3“?
  - 2) Wann testet Ihr endlich „Dark Seed“ und „James Pond 3“?
  - 3) Funktionieren Cheats auch bei spielbaren Demoversionen?
  - 4) Warum klebt Ihr keine Demo-Disketten aufs Heft, wie es z.B. die Engländer tun?
  - 5) In England gibt es einen Amiga 1500, der die Vorzüge vom 500er und 2000er miteinander verbindet. Ist der auch hier zu haben?
- bohrt Dennis Keull aus Wilhelmshaven.

*Danke für Deine Beruhigung, aber ein Preview zu „Indy IV“ hättest Du im Amiga Joker bereits im September 1991 lesen können! Nun zu Deinen Fragen:*

- 1) Chancen gibt es immer — sowohl für die ultimative Unterwelt als auch für Turri 3.
- 2) Wenn endlich Amigaversionen vorliegen würden, könnten wir endlich testen. „James Pond 3“ ist trotz gleichen Hauptdarstellers übrigens nicht mit den „Aquatic Games“ zu verwechseln, gell?
- 3) Manchmal.
- 4) Weil ein Demo zwar schön ist, ein gutes Magazin zu einem vernünftigen Preis aber besser. Und weil beides zusammen nicht geht, wie man praktisch an jedem Heft mit Disk sehen kann.
- 5) Einen Amiga 1500 wird es in Deutschland nicht geben — was es geben wird, steht im Special in dieser Ausgabe. Wann wanderst Du eigentlich aus, Du scheinst ja nun wirklich reif für die „Insel“ zu sein.

## JÄGER DES VERLORENEN GAMES

Also, eigentlich wollte ich mir nur mal Euer Konkurrenzblatt Kräh-Time anschauen. Als ich dann bei den



Leserbriefseiten angelangt war, schockte mich das Schreiben eines gewissen „ASS“, der von sich behauptete, eine Amiga-Version von „Indy IV“ zu besitzen. Die Kräh-Time meinte dazu, das könne nicht stimmen, schließlich habe nichtmal Lucas Arts selber ein solches Teil.

Ich dachte ja auch, daß der Kerl spinnt, aber ein paar Seiten weiter fand sich die Anzeige eines Versandhändlers, der das Game doch tatsächlich anbot, noch dazu in deutsch. Tja, jetzt seid Ihr dran! Wie denn nun? Was denn nun?

fragt uns ein unbekannter Indy-Fan aus Monheim.

„Indy IV“ kommt, und zwar in den nächsten Wochen. Deshalb haben manche Anbieter das Programm bereits vorsorglich in ihren Anzeigen bzw. Preislisten; bloß im Regal hat es noch keiner. Bis auf diesen ominösen ASS vielleicht, aber bei so 'nem Namen würden wir nicht alles gleich glauben...

## DER FLOPPY-MÖRDER

Euer Test zu „Tennis Cup 2“ ist ja nicht besonders gut ausgefallen. Trotzdem habe ich mir das Teil zugelegt, und es ist gar nicht mal sooo schlecht. Aber von wegen deutsche Anleitung — kein einziges deutsches Wort! Und dann hättet Ihr im Test erwähnen sollen, daß sich das Game wie ein Floppy-Mörder aufführt. Der Schreib-Lesekopf würgt sich auf dem Kopierschutz dermaßen ein, daß man direkt Angst bekommen könnte. Das muß doch wirklich nicht sein! empört sich Heinz Krebs aus Hanau.

Erstens bedeuten 69 Prozent Gesamtwertung ja nun keineswegs, daß ein Spiel sooo schlecht wäre. Zweitens gibt es „Tennis Cup 2“ selbstverständlich in einer Version mit deutscher Anleitung. Und drittens brauchst Du Dich nicht zu fürchten. Deine Floppy überlebt den Kopierschutz ganz bestimmt!

## NOCH'N FLOPPY-MÖRDER

Wo habt Ihr Brigitta gelassen? Warum habt Ihr sie gegen eine Scheinblinde ausgetauscht? Ist mit Monis Augen etwas nicht in Ordnung, daß sie sie hinter einer Sonnenbrille verstecken muß? Ach ja, und dann bemerkte ich neulich beim Test von „Air Warriors“, daß der gute, alte Göbel-Joki fehlt! Leute, tut mir das nicht an! Ein nach Luft ringender Joki ist kein Ersatz für den grün angelaufenen, ekelerregenden Göbel-Joker!

Dann habe ich noch ein Problem: Jeden Sonntag kommt mein Nachbar, ein C64-User, an die Tür unseres Hauses und besüßelt meine Mutter solange, bis sie ihm Einlaß gewährt. Dann schmeißt er mich (morgens um 10!) aus dem Bett, und während ich dusche, zockt er meine Games durch, wobei er regelmäßig die Disks zu früh aus der Floppy zerrt (während die Lampe noch leuchtet). Nun hat meine Floppy eine Entzündung und muß ins Krankenhaus, während nur mein Verstand mich davon abhält, den Nachbarn per Regenwald-Motorsäge zu zerstückeln — wer weiß, ob's im Knast Amigas gibt? grübelt Thomas Wellerdiek aus Bielefeld.

Wie in *Dungeonblaster II* nachzulesen, wurde Brigitta seinerzeit vom Schlitzzophrenen Schorsch entführt — damit Ersatz-Seitenhieberin Moni das nicht auch passiert, hatten wir ihr ein als Sonnenbrille getarntes Röntgen-Kidnaping-Frühwarnsystem verpaßt. Joki hingegen „göbelt“ seit eh und je nur bei einer Gesamtnote unter 11 Prozent (oder bei Leserbriefen wie Deinem), und dem bösen Nachbar ist ganz simpel das Handwerk zu legen: Stopp zukünftig einfach Deine kaputten 3.5"-Disks in seine 5.25"-64er-Floppy, am besten schon um 9.30 Uhr!

## FOOTBALL-FIEBER

Da ich schon seit Jahren aktiv

# SPIELE-SPASS TOTAL FÜR NUR DM 19,80

## Das gibt's nur in der AMIGA SPIELE DISC NR.5: APIDYA-

das Super-Game von PlayByte - für den Wahnsinnspreis von nur 19,80! Ein Action-Fun erster Klasse! Natürlich mit genauer Spieleanleitung im Heft.

**Retten Sie Yuri vor dem Magier Hexaä!**

Hexaä, der schwarze Magier, hat harmlose Insekten in blutrünstige Killermonster verwandelt, die Iktors Frau Yuri mit ihren teuflischen Stichen an den Rand des Todes bringen. Die Verwandlung in ein ungewöhnliches Insekt ist Iktors einzige Chance... Schlüpfen Sie jetzt in die Rolle des Iktors und retten Sie seine Frau!

**Energie-Bomben, Plasma-Pulse-Laser, zerstörerische Blitze oder Drohnen**, die Ihnen bei der Verteidigung helfen - Sie müssen den Magier Hexaä mit allen Mitteln besiegen, wenn Sie Yuri retten wollen!

Ab jetzt beim  
Zeitschriften-  
händler oder  
direkt bestellen bei:

Amiga Leserservice CSJ  
Postfach 14 02 20  
8000 München 5  
Tel. 089/240 132 22



# bits + bytes SOFTWARE

## Amiga 500 Festplatte

105 MB SCSI II  
ab 899,- DM

Deluxe Sound  
228,- DM

2. Laufwerk 3.5"  
durchgef. Bus  
149,- DM

Amiga-Maus  
49,- DM

Speichererweiterung  
A500 auf 1 MB  
abschaltbar incl. Uhr  
ab 69,- DM

Speichererweiterung  
für A2000 2 MB/8 MB  
ab 298,- DM

## NEU - NEU - NEU - NEU Rollenspiele und KoSims

### AD&D

Spielerhandbuch	39,80
Spielleiterhandbuch	38,00
Monster Kompendium 1	39,80
Complete Handbooks je	35,00
(Fighter/Thief/Priest/Wizard/Plonic)	
Offiz. AD&D Abenteuer ab	9,00
AD&D Romane ab	9,00
<b>Battletech (deutsch)</b>	
Battletech	49,80
Citytech	49,80
Astrotech	49,80
Geotech	29,80
Hardware Handbuch 3025	39,80

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal Bits + Bytes finden Sie in ...  
5900 Siegen, Am Bahnhof 35  
5270 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3  
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17

## Computersoftware Schneider Carola & Michael

(030) 304 31 56

Reichsstr. 50 - 1000 Berlin 19

Mo & Mi 16.30-19.00

Di & Do 19.00-20.00

Fr 15.30-18.00

Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
1869 dt.	74,90	Elvira 2 k. dt.	79,90	Monkey Island 2 k. dt.	89,90
A320 Airbus dt.	84,90	Eye of beholder 2 dt.	89,90	Parasol Stars dt.	59,90
Aquatic Games dt. *	64,90	Fire & Ice dt.	64,90	Pitfall Dreams dt.	59,90
Amberstar komp. dt.	74,90	<b>VERSANDKOSTENFREI</b>		Push over dt.	64,90
Beast 3 dt. *	69,90	<b>...für Selbstabholer...</b>		Railroad Tycoon k. dt.	79,90
Civilization dt.	84,90	<b>...nur nach Absprache...</b>		Sensible Soccer dt.	64,90
Das schwarze Auge dt. *	74,90	Hexuma k. dt. *	89,90	Special Forces dt.	79,90
Der Patriarch dt.	74,90	Indy 4 - Fate... k. dt. *	89,90	Ultima 6	69,90
Die Kathedrale k. dt.	69,90	Lotus Turbo 3 dt. *	64,90	Wing Commander dt. *	89,90
Dune k. dt.	74,90	Lure of tempress dt.	69,90	X-Copy 92er Vern.	69,90
Dynablaster (45p. Ad.)	69,90	Might & Magic 3 k. dt.	74,90	Zool dt. *	64,90

jedes Spiel 29.90 DM / 5 Stck = 135 DM / 3 aus 10\* = 75 DM

Acheron, Akasoid, All Polar Bullen, Anarchy, Archipelago, Basil, Bad Company, Batman-movie  
Battle Squadron, Black Shadow, Blastoids, Chambers of Shaolin, Conqueror, Cyberworld, Deadline  
Defender earth, Double Dragon, Dyer 07, Epsilon, European Soccer, Eye of horns, Fantasy W. Dizzy  
Footballmanager: World Cup, Fusion, Golf Challenge, Hard Drive, Hollywood Poker Pro, Hostages  
Interphase, Jean D. Arc dt., Jumping Jackson, Kult, Lords of chaos, Magic Marble, Magiquest Dizzy  
Mafia Madness, Midnight resistance, Moonwalker, Nebula, Nevermind, New Zealand Story  
Oil Imperium, Oodaght, Pacman's, Paperboy, Planetfall, Puffy Saga, R-Type, Rampage, Resolution 101  
Shanghai, Silkswarm, Sir Fred, Scream, Space Harrier 1 & 2, Speedball, Spellbound, Scurry, Starfish  
Street Hockey, Strider, Strike Force Harrier, Syrix, Subzero, Summer Edition, Super Puffy, Turpin  
Treasure Island Dizzy, Turtlem, Twilight Zone Adv. Typhoon Thomson, Untouchables, X-Out, Z-Out

jedes Spiel 39.90 DM / 5 Stck = 175 DM / 3 aus 10\* = 95 DM

4D-Sports Boxing, Altered Reality, Apprentice, Atomino, Avastitz, Back Gammon, Back to Future 2  
Battle Chess, Block Out, Blood Money, Blue Angles, Bomber bomb, Brainblaster, Califorma Games  
Captain Blood, Carrier Command, Centurion-Defender of Rome, Champion of Raj dt., Chips Challenge  
Colonus Chess X, Croucher Wilhelm Tell dt., Curse of Ra, Cybertron 3, Day of phantoms dt., Deathrap  
Days of Thunder, Dragons of flame (AD&D), F. Form One, Final Battle, Final Command, Fire & Brimstone  
Flood, Frontier, Future Classic (Sam), Gaultlet 3, Gern crazy, Gravity, Great Courts, Hillstar (AD&D)  
Hound of shadow (Adv), Immortal, Impossible, Infestation, Inspector Griffu dt., Iron Lord komp. dt.  
Jesters (Adv), Keef the thief (Adv), Killing Cloud dt., Khazam k. dt., Knights of Kyrallion (Adv) dt.  
Loops, Lords of the rising sun dt., MUDS (Sport-Adv) komp. dt., Magic Fly, Menace, Moonshine racer  
Mystical, Nightlord (Horror-Adv), Ninja Remix, Omega, Over the net, Phantasmic Bonus Ed. (Sam)  
Pool of radiance (AD&D), Populous dt., Powermancer dt., Projectyle, Ranz dt., Rock n roll, Rodland  
Rotox, Search for the king (Adv) dt., Shadow of the beast, Simulera, Ski or die, Sleeping god lie (Adv)  
Stormball, Stratego, TV-Sports Football, The Power, Theme Park Mystery (Adv), Think Cross, Tip Off  
Tom & the ghost, Toobin, Treasure Trap dt., Turnium 2, Twinworld dt., Vazine dt., Weird Dreams dt.  
Wardock the avenger dt., Watodon, Windwalker, Wings of death, Xenon 2, Xipho, Zone Warrior

jedes Spiel 49.90 DM / 5 Stck = 225 DM / 3 aus 10\* = 125 DM

4 Wheel Drive (Sam), BAT (Adv) k. dt., Bards Tale 3 dt., Best, Buck Rogers k. dt., Bundesliga Manager dt.  
Cadaver, Carmen, Sandiego (Adv), Cardinal of Kremlin, Castle Master k. dt., Celtic Legends, Chuck Rock  
Coin op Hits 2 (Sam), Curse azure hoods (AD&D), Drachen v. Laas k. dt., Dragon Wars k. dt., East vs West  
Edition Vol. 1 (Sam) k. dt., Elf dt., Enile, F16 Falcon dt., Filmbox Quest/Turkey, Flights of the intruder  
First Samurai, First Year (Sam), Highlights (incl. Karte), Hyle Book of games, Hunter dt., Imperium dt.  
Jimmy White Whirlwind Snooker, Kings Quest 4 (Adv), Mega Traveller dt., Mega-to-mania komp. dt.  
Neuromanoe (Adv) komp. dt., Nightshift (Lucasfilm), Oopa up, Pegman dt., Pipemania, Platinum (Sam)  
Player manager, Premier Collection (Sam), Quest & Glory (Sam), Rick Dangerous 2, Shadow Samurai  
Speedball 2 dt., Spirit of Excalibur (Roll), Supremacy dt., Torvak the warrior dt., Tower of Babel dt.  
Total Recall, Ultima 3, Ultima 5, Wheels of fire (Sam), Wonderland (Adv), Virtual Worlds (Sam)

\*Sie nennen uns 10 Titel aus einer Preisgruppe und erhalten hieraus 3 Titel nach unserer Wahl.  
Irrtum & Preisänderung vorbehalten. - Preisliste 1,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich.  
Bei nicht abgeholt oder ausnahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung.  
Versandkosten inkl. Zahlkartengebühr. Nachnahme telefonisch +10 DM, schriftlich +7 DM.  
Vorkasse +4 DM (Scheck/Überweisung Portogroß Bto. BLZ 100 100 10 Kto. 453 447-108).  
Ausland nur Vorkasse +15 DM (-14%) dt. - deutsche Anleitung. \* - bei Druck nicht lieferbar.

Football spiele, interessiere ich mich natürlich auch für Versoftungen dieses Sports. Und weil ich mit dem Besitzer von SFD in Verbindung stehe (dem Hersteller von „Touch-down!“) und er Eure Adresse auch durch mich bekam, muß ich nun doch sagen, daß ich Euren Test seines Football-Managers überhart finde. Okay, die FX sind wirklich gruselig, aber die Grafik soll noch schlechter sein? Natürlich, die Farbwahl ist nicht immer sehr glücklich, die Digi-Standbilder während des eigentlichen Spiels sind hingegen sooo übel nicht. 16 Prozent für die Optik finde ich da schon einen Hammer, zumal der „Championship Manager“ in 9/92 immerhin 29 Prozent bekam. Meines Erachtens ist übrigens gerade der Draft-Teil am Saisonschluß (eine Art Transfermarkt für neue Spieler) das Beste am gesamten Spiel, weshalb auch die Dauerspäß-Note höher liegen mußte.

Abschließend noch eine Frage: Wie schaut es mit Amiga-versionen von Sierras „Front Page Sports: Football“, Konamis „NFL Football“ und Accolades „Mike Ditka Ultimate Football“ aus? philosophiert und grübelt Thomas Steiding aus Rottenburg.

Im Text des „Touchdown“-Tests haben wir extra darauf hingewiesen, daß das Gameplay für sehr eingefleischte und sehr strategisch orientierte Football-Fans interessant sein könnte — das ändert freilich wenig an der unprofessionellen Machart des Programms, das sich darüberhinaus nur schwer mit einem Soccer-Spiel wie „Championship Manager“ vergleichen läßt. Auch sonst haben wir kaum gute Nachrichten für Dich: Konami wird sein Game zwar vermutlich demnächst konvertieren, aber Accolade hat sich schon fast vom Amiga abgewandt; Sierra bereits ganz Angeblich...

## LÖSUNGEN UND KRAFTSPIELE

Um gleich auf den Punkt zu

kommen: Eure beiden größten Konkurrenzblätter wollen Euch anscheinend ans Leder. So schrieb z.B. die AMS, Ihr hättet eine Lösung zu einem gewissen Spiel veröffentlicht, die wortwörtlich aus einem der AMS-Sonderhefte stamme. Tja, ich checkte den Vorwurf ab und mußte leider feststellen, daß er berechtigt war. Na schön, sowas passiert Euch aber nicht nochmal, oder?

Das andere Magazin hingegen, die Kraft Spiel, leistet neuerdings einen nicht unerheblichen Beitrag zur Totallung des Amigas. Kürzlich schrieb ich diesem Magazin übrigens einen Leserbrief, in dem ich auf Euren AJ Bezug nahm und die Frage stellte, ob man bei der Kraft Spiel nicht Angst hätte, von solchen systemspezifischen Titeln aus dem Markt gedrängt zu werden. Als ich Monate später die Antwort erhielt, war sie sehr unpersönlich und in Geschäftsbrief-Form gehalten. Und sie ging über meine Kernfrage diskret hinweg! Seltsam, was?

wundert sich Bernd Floor aus Windeck.

Um ebenfalls gleich auf den Punkt zu kommen: Wir schreiben GRUNDSÄTZLICH NIE von der Konkurrenz ab! Manche Einsender von Lösungen tun dies jedoch, andere wiederum schicken ihr Werk einfach an mehrere Magazine gleichzeitig — da kann es theoretisch schon mal zu Überschneidungen kommen. Praktisch glauben wir aber viel eher, daß sich Lösungen naturgemäß halt nicht so sehr voneinander unterscheiden. Ansonsten wollen wir uns hier nicht weiter über die „lieben“ Kollegen auslassen, die haben's so schon schwer genug. Während die Auflage der einen mittlerweile so tief im Keller ist, daß bereits über eine Einstellung des Magazins nachgedacht wird, steckt der andere Verlag so tief in der Krise, daß er samt und sonders verkauft werden soll. Herzliches Beileid, Jungs!

## KONSOLE MIO

Mit diesem Schreiben möchte



ich mich von Euch verabschieden, wenn Ihr auch keine Schuld daran tragt. Schuld ist das Super NES, von dem ich mir ein Exemplar zugelegt habe. Tja, und ich bin hin- und weggerissen: Mehr Pep in der Aufmachung der Games, und dann erst die Grafik!

Leider hat das nun einen schlimmen Nachteil, denn es gibt keinen Grund mehr, Eure hyperstarke Zeitschrift zu kaufen. Ihr seid nach wie vor die beste Softwarezeitschrift der Welt, ich werde Eure coolen Tests und witzigen Leserbriefantworten vermissen. Tja, ich bin geradezu am Boden zerstört, muß ich mich doch jetzt auf eine einzige Video Games-Fachzeitschrift beschränken. Also schreibt ihn, druckt ihn, bringt ihn, den Konsolen-Joker! Oder wollt Ihr einen Menschen in den Wahnsinn treiben, nur weil Ihr keine Konsolen-Spiele testet?

schnieft Stefan Müller aus Offenbach.

*Nicht verzagen, die Rettung ist nah. Sie heißt „Mega-blast“, bietet Tests der besten Modul-Games aller Zeiten. Previews, Hardware-Berichte und Lösungen — und ist ab 4. November an jedem Kiosk zu haben! Übrigens: Auch für Konsolisten herrscht grundsätzlich kein Verbot, nebenher im Amiga Joker zu schmökern...*

## IMMER IM BILD?

Nachdem ich mir die Joker Galerie im letzten Heft angesehen hatte, bekam ich Lust, mal selber etwas zu malen. Doch tauchen da Probleme auf: Muß ich Euch das Bild ausdrucken? Wäre nämlich unmöglich, weil ich keinen Drucker habe. Muß ich vielleicht ein Bildschirmfoto schicken? Wäre zwar nicht unmöglich, würde aber bestimmt nicht sehr gut aussehen. Oder kann ich Euch einfach Kopien meiner Disks schicken (die Ihr mir dann zurückschickt), und Ihr macht die Fotos selbst?

Noch was: Ich bin ein großer Fan von MicroProse und wüßte daher gerne, welche ih-

rer Spiele für den A500 erhältlich sind. erklärt uns Sebastian Girbig aus Dresden.

*Für Dich und alle anderen Galeristen gilt: Bitte schickt uns weder Ausdrucke noch selbstgemachte Screenshots, sondern einfach eine mit "D-Paint" oder sonstwie zu ladende Disk — den Rest besorgen wir, und wenn Rückporto beiliegt, kommt die Scheibe auch prompt zurück! Soweit die guten Nachrichten, jetzt die ganz guten: Guck mal ins Up & Down, da wartet eine kleine Überraschung auf MicroProse-Fans wie Dich. Eine vollständige Liste der Games solltest Du entweder bei MicroProse direkt oder beim deutschen Vertrieb United Software anfordern.*

## SONDERHEFT-ABO?

Seit drei Jahren lese ich jetzt Euer tolles Magazin, auch Eure Sonderhefte gefallen mir immer sehr gut — auf die beiden neuen bin ich schon tierisch gespannt. Dazu eine Frage: Ihr wißt doch bestimmt schon am Anfang eines Jahres, wieviele Sonderausgaben Ihr herausbringen werdet; warum sind sie dann nicht im Abo mitenthalten?

möchte der treue Christoph Christian aus Berlin gerne wissen.

*Tut uns traurig, Dich enttäuschen zu müssen, aber so genau wissen wir's eben nicht. Zum Trost: Wenn ein neues Sonderheft entsteht, machen wir oft, gerne und vor allem rechtzeitig Werbung dafür (gelegentlich auch „schleichende“, wie diese...), weshalb gerade Abonnenten kaum je Gefahr laufen, eines zu verpassen. Gut, geht?*

## WO, WIE, WAS, WOHN?

1) Wo bekomme ich Anleitungen, Lösungen sowie Tips und Tricks für brandneue Spiele her?

2) Wenn ein Softwareversand ein Spiel per Inserat anbietet, ist er dann eigentlich zur Lie-

# ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ Entertainment SkyLine GmbH

**Tel. 0711 / 81 27 36**

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorkasse DM 14,-  
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf \*

Titel	AMIGA	ATARI	Titel	IBM
1889	76,90	-	1889	60,90
Alr Support	62,90	-	<b>A Train dt.</b>	<b>99,90</b>
Aquatic Games	76,90	-	Aces of the Pacific	76,90
Ashes of Empire	88,90	-	A.T.A.C.	98,90
B-17	84,90	-	B.A.T. 2	89,90
Battle Isle Data	44,90	-	B-17 Flying Fortress	84,90
Black Sect	74,90	-	Birds of Prey	94,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	Civilization dt.	89,90
<b>Chaos Engine</b>	<b>59,90</b>	<b>59,90</b>	Dark Hall	a.A.
Civilization dt.	63,90	-	Darklands	99,90
Cytron	68,90	a.A.	Der Patrizier	84,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	F-15 Strike Eagle 3	98,90
Der Patrizier	74,90	-	Falcon 3.0 Miss 1	42,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Formula 1	79,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Gunship 2000	84,90
Fantastic World	84,90	a.A.	Handball III	79,90
Fire + Ice	64,90	-	Harpoon 2	84,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Harrier Jump Jet	102,90
Global Effect	78,90	-	Head to Head	85,90
Gunship 2000	a.A.	a.A.	<b>History Line 1914 - 1918</b>	<b>96,90</b>
Heart of China dt.	78,90	-	Indy 4 dt.	96,90
Humans	a.A.	-	Laura Bow II	84,90
Indiana Jones Adv.	84,90	64,90	<b>Legend of Kyrandia</b>	<b>94,90</b>
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	Lemmings 2	89,90
Lemmings 2	69,90	69,90	Links Pro	99,90
<b>Lotus 3</b>	<b>62,90</b>	<b>62,90</b>	Lure of Tempress	74,90
Lure of Tempress	69,90	-	Mad TV Data	25,90
Monkey Island II	84,90	-	Master Golf	99,90
Pacific Islands	69,90	69,90	Mantis	117,90
<b>Pinball Dreams 2</b>	<b>69,90</b>	-	<b>Mega io Mania</b>	<b>82,90</b>
Police Quest 3	78,90	-	<b>Night &amp; Magic 4</b>	<b>74,90</b>
Populous 2	68,90	68,90	<b>Night &amp; Magic 4 (e)</b>	<b>74,90</b>
<b>Populous 2 Data</b>	<b>34,90</b>	-	Perfect General	88,90
Premiere	69,90	-	<b>Pinball Dreams (e)</b>	<b>69,90</b>
Push Over	64,90	64,90	Police Quest 3 dt.	78,90
<b>Rampart</b>	<b>59,90</b>	<b>59,90</b>	Push Over	64,90
Sensible Soccer	62,90	62,90	Rampart	74,90
Sim Ant dt.	84,90	-	<b>Red Baron Miss</b>	<b>59,90</b>
Sim Earth(e)	89,90	-	Rex Nebula	119,90
Special Force	78,90	78,90	<b>Sherlock Holmes</b>	<b>95,90</b>
Super Hero	74,90	a.A.	Siege	69,90
<b>Troddlers</b>	<b>59,90</b>	<b>59,90</b>	Special Forces	94,90
Waxworks	74,90	a.A.	Spellcraft	88,90
<b>Wing Commander 1</b>	<b>94,90</b>	-	<b>Strike Commander</b>	<b>99,90</b>
<b>Winter Chall.</b>	<b>79,90</b>	-	Task Force	103,90
<b>Zyconix</b>	<b>59,90</b>	<b>59,90</b>	Ultima 7	82,90
			<b>Waxworks</b>	<b>74,90</b>
			<b>Wizardry 7</b>	<b>89,90</b>

### notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -1.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -1.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher 1.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

### Videogames

<b>Super NES</b>	<b>319,00</b>	<b>Game Boy</b>	
<b>Mega - Drive</b>		Adventure Island	69,90
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Batman	73,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Boulder Dash	52,90
Olympic Gold (US)	102,90	Bugs Bunny 2	67,90
Golden Axe 2	107,90	Turn and Burn	67,90
Taz Mania	96,90	<b>Nintendo N.E.S.</b>	
<b>Game Gear</b>		Bubble Bobble	64,90
Sonic (D)	76,90	Puzznic	79,90
Donald Duck (D)	79,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Dragons Lair	104,90
Master Gear Adapter	59,90	Mega Man 3	99,90
Olympic Gold	82,90	Rygar	77,90
<b>Sega - Master</b>		<b>Atari Lynx</b>	
Asterix	94,90	Awesome Golf	79,90
Sonic (D)	89,90	Batmans Return	79,90
Bubble Bobble (D)	89,90	Viking Child	79,90
		Xibots	78,90
		Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★



ferung verpflichtet? Wie lange darf eine Lieferung dauern, bis ich berechtigt bin, die Bestellung zurückzuziehen?

3) Wie um alles in der Welt kann man bei „Lotus Turbo Challenge 2“ zu viert spielen?

4) Was ist zu tun, wenn sich meine „Freundin“ heftigst weigert, eine Disk zu formatieren, die „Bad Sectors“ aufweist?

5) Wohin wende ich mich, wenn ich eigene Programme vermarkten möchte?

fragt sich Running Bear aus Wonsees.

- 1) Anteilungen liegen brandneuen Spielen bereits bei, und Lösungshilfen stehen natürlich im Joker — hey, wo warst Du die letzten drei Jahre?
- 2) Eine Werbung ist ein Angebot, keine Verpflichtung: umgekehrt kannst Du eine Bestellung normalerweise jederzeit (schriftlich) stornieren. Gut ist es, wenn Du gleich im vorhinein sagst, wie lange Du zu warten bereit bist.
- 3) Na, mit einem Nullmodem-Kabel und einem zweiten Rechner (samt zweitem Programm, logo).
- 4) Kaputte Disk weg-schmeißen!
- 5) An Softwarehändler oder PD-Anbieter, je nachdem.

## FRAGEN MACHT SCHLAU?

- 1) Gibt es den Brainstick wirklich, oder war das nur ein Scherz von Euch? Ich habe schon in mehreren Computer-geschäften danach gefragt, aber niemand hat je davon gehört.
- 2) Ich bin bei „Monkey Island“ schon ziemlich weit, aber könnt Ihr mir verraten, wie man die Tür zur Bar auf-

- kriegt?
- 3) Wieso schreibt Ihr bei den Spielen im Stromausfall nie dazu, wieviel Disks das Teil hat oder wie die Grafik ist?
- 4) In Eurer Mailbox tauchen ja die ärgsten Trottel auf, da könnt Ihr froh sein, daß ich Euch schreibe...
- meint Johannes Wubelhofer aus Forchtenstein in Österreich.

*Der Brainstick wurde von der BPS (Brain Panic Society) leider verboten, mit Türen kennen wir uns nicht aus, weil unsere Hundehütte nur Vorhänge hat, und die Anzahl der Disks bzw. die Qualität der Grafik läßt sich beim Stromausfall halt schlecht beurteilen — ganz einfach, weil's dann immer viel zu dunkel ist. Wirklich gut, daß Du geschrieben hast, sonst wären all diese Dinge ungeklärt geblieben!*

## DER KÄUFER ALS BETA- TESTER?

Ihr sagt ja immer, daß man sich nur Originale zulegen soll. Mag auch richtig sein, aber was ist, wenn diese Originale fehlerhaft sind? Das ist in letzter Zeit keine Seltenheit mehr: Bei „Apidya“ speichert sich z.B. der Highscore nicht ab, „M.U.D.S.“ stürzt ab, wenn der Schiedsrichter einen Toten vom Platz nimmt, „Ultima V“ lief plötzlich und unerwartet nur noch mit Kick 1.2, und bei „Dynablast“ fehlte der angeblich beiliegende Vierspieler-Adapter!

quengelt Oliver Stapelfeldt aus Lüneburg.

*Fehler machen sogar wir gelegentlich, warum sollte das bei Original-Software anders*

*sein? Probier's mal mit um-tauschen!*

## ÜBERHAUPT & AUSSERDEM

- 1) Da hab' ich doch einen Portabel-Amiga am letzten Cover gesehen — ja, wo gibt's denn den zu kaufen?
- 2) „Dune“ mit nur 82% abzutun, ist ja wohl ein Ding! Das hätte mindestens der Joker-Hit des Jahrhunderts sein müssen! Und wann soll „Dune 2“ eigentlich erscheinen?
- 3) Ihr solltet nicht immer die Schuld für Eure eigene Dämlichkeit bei der Post suchen („Die Gelbe Gefahr“), sondern solltet ruhig mal zugeben, daß Euer Briefkasten ein Loch hat.
- 4) Zum Thema CDTV: Ich wäre ja schön blöde, wenn ich jetzt meinen Amiga gegen das Teil umtausche. Da warte ich doch, bis die beschreibbare CD rauskommt.
- 5) Schreibt Eure Tests mal realistischer, damit so ein Langweiler wie „1869“ keinen Hit mehr kriegt.
- 6) Ach ja, und happy birthday to you... wünscht Stephan Schulle aus Essen.

- 1) *Mach ihn Dir doch einfach selber: Mit einem Tucker und 'nem alten Gürtel...*
- 2) *Die Zweit-Wüste ist gerade in Arbeit und sollte spätestens Anfang '93 in die Shops stehen.*
- 3) *Klar hat unser Briefkasten ein Loch, Deiner etwa nicht? Ja, wie um Himmels willen steckt der Briefträger denn dann die Post rein?!*
- 4) *Hui, Du bist ja sozusagen Clever & Smart in einer Person!*

- 5) *Okay, aber erst, wenn Du vernünftige Briefe schreibst — kann also noch dauern...*
- 6) *Und für Dich gute Besserung!*



## DIE PARTY IST AUS!

Richtig gelesen: Schluß, aus, Äpfel, Amen, wir haben von Euren Leserbriefen für heute die Nase voll! Allerdings wäre in den Ohren noch ein Plätzchen frei, deshalb kann, wird, soll und muß der Spaß in vier Wochen wieder von vorne losgehen — zu anderen Körperöffnungen kommen wir später...

Also rückt schon raus mit Eurer Kritik, regt uns ruhig weiter mit Anregungen auf, äh, an und stellt Eure Fragen. Wir lesen alles, wir beantworten alles (sofern RÜCKPORTO beiliegt, wobei Ausländer bitte Internationale Antwortscheine verwenden), und manches drucken wir sogar. Die Adresse ist auch im vierten Joker-Jahr noch dieselbe wie damals im Mai:

Joker Verlag  
„Mailbox“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

### A 2000 65 MB 777,-

Autobootfloppy, kpl. formatiert / inst., bootet mit KS 1.2, 1.3, opt. 2.0, Autopark, FFS, MS-DOS partitionierb., steckfertig

### NEU! nur 45,-

COMPETITION PRO JOYSTICKS!  
Mini Serie in der 10er Diskbox!  
CP blau, Microsch., Dauerfeuer

### A 500 52 MB 899,-

Autobootharddisk, SCSI-Quantum, 105 MB nur 1099,-, 2 MB Ram +199,-, 120/240MB lieferbar.

### NEC 1037A 195,-

ext. 3,5" Lfwk., abschaltbar, Metallgeh., amigafarben, eig. Herst., 100% komp., sehr leise, Original, Preissenkung!

### 3,5" Doppelaufwerk 277,-

einzel. abschaltbar, extrem klein, eig. Herst. mit Garantie, Sonderaktion, Preissenkung

NEU!! Amegas Stereo Speaker System II, exklusiv, für alle Amigas... 99,-  
2 Boxen einzelne Volumeregler, extra schaltbar, Bassamplifier & Soundverbesserer, z.B. 1. Actiongames, Vorstellung in Ausg. 04/92!, inkl. Netzteil, jetzt mit noch mehr Power!  
Nullmodemkabel, 2m, verb. Amigas 29,-, 5m 39,- 10m nur noch 49,-  
Gameplayadapter, nur Hardw., 2 zusätzl. Joystickports am Parallelp. 29,-  
Sonderposten: ext. 3,5" Amigalw., abschaltbar, Metallgeh., m. Gar. 159,-  
Mausreinigungssset 16,90 Maushaus 9,90 zs. im Kompakset 23,-  
Monitorkabel Amiga an Multisync 9 pol. 49,- an 15 pol. Ms. 59,-  
Monitorkabel Amiga an 1061/4/S, Philips CM8833, II „Mod. ang.“ 49,-  
A 2000 KS 1.3, kpl. dt., 30 MB Autobootharddisk kpl. inst. + format. 1799,-  
Monitorschaltbox 3-f. 15 o. 9 pol. mechanisch, z.B. f. Amiga+VGA-K. 79,-  
Wir liefern ab Lager die neuen Elzo Monitore (u.a.) in der T-S Strahlh.  
Sonderposten: 3,5" 2DD-NN Disks, 100% Error Free Staffelpreise ab 100 Stück.

Abdeckhauben, Lederimitation, silberfarben, abwaschbar, formschön, Auszug:

Amiga 500.....22,-	Amiga 3000 Tast. ....24,-
A 2000 Tast. ....22,-	A 1061/4/S, CM 8833, + 14" Mon. ....43,-
Fujitsu DL 900/1100.....43,-	Star LC 20,24-200, 24-10.....32,-
Amiga 600, 600 HD.....22,-	Epson LQ 870, 1170 je.....39,-
A 3000 + Mon. ....79,-	A 3000 Solo ohne Monitor.....45,-
HP-Deskjet o. Canon Bubblejet.....43,-	Fujitsu Breeze 200+bgf. Olivetti, TA. 43,-

AHS-Amegas  
Hard- & Software Vertrieb  
Laden+Versand: Schirngasse 3-5,  
direkt gegenüber C&A, Pl. 100 246  
6360 Friedberg, Tel. 0 60 31-6 19 50

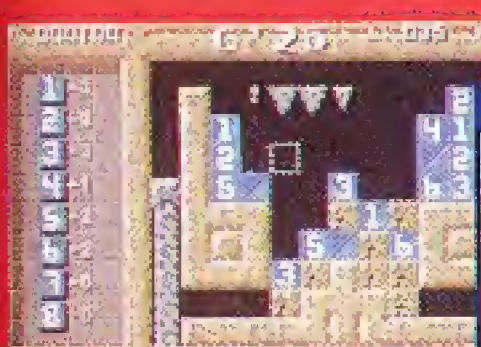
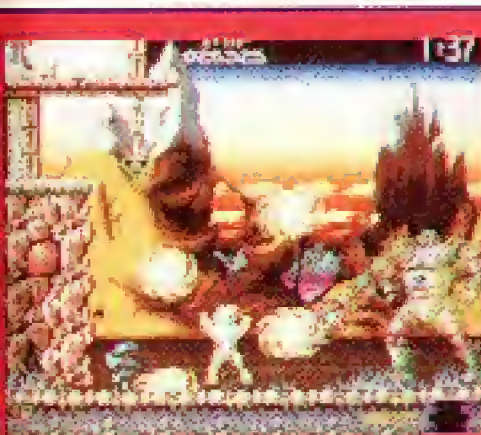
AHS

Besuchen Sie unser Ladengeschäft: > 12.555 versch. Teile aus dem Electronic, Hard- & Softwarebereich! Amigaliste +2bh., Rückumschlag  
Bei Bedarf: 24h Übernachtungsservice bei Lagerware, auch Software... Games... Versand: UPS-/Post-NH+VK-anteil, Scheck +7,-, Ausl. nur Vorkasse



Drei Jahre Amiga Joker, das muß gefeiert werden! Hier unser Präsent für treue Leser: Diesmal bekommt jeder Neuabonnent gleich zwei spielbare Demos geschenkt — diesmal werden beim Abo-Lotto gleich sechs Mega-Games ausgelost!

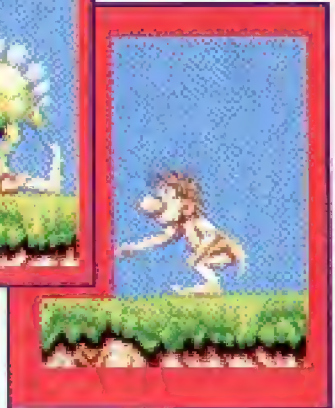
# HAPPY ABO!



Feuer, äh Feier frei zum Jubiläum: Nicht nur, daß man im Abo für alle 10 Ausgaben eines Jahres nur den Preis von 9, also 63,— DM bezahlt (Ausland: 75,— DM), nicht nur, daß Euch der Briefträger das Heft noch vor dem Kiosk-Start wetterfest verpackt nach Hause bringt — zum feierlichen Anlaß haben wir die tollen Treue-Prämien glatt verdoppelt!

Wer JETZT (und nur jetzt!) zuschlägt, bekommt ZWEI SPIELBARE DEMOS! Zur Wahl stehen Highlights wie „Das Schwarze Auge“ (Rollen-spiel), „Hexuma“ (Adventure), „The Humans“ (à la Lemmings), „Airbus A-320“ (Simulation), „Jim Power“ (Plattform-Action), „Think-Cross“ (Grü-belei) und „Gem'z“ (Action-Tüftelei) — spezielle Wünsche werden berücksichtigt, solange der Vor-rat reicht! Doch damit nicht genug, diesmal (und nur diesmal!) verlosen wir IM ABO-LOTTO aus-nahmsweise gleich SECHS AKTUELLE SPIT-ZENGAMES unter allen Abonnenten!!!

Dabeisein ist also alles, denn das Geburtstags-Ange-bot gilt nur für Leute, die diesen Monat abonnieren (Demos & Abo-Lotto) bzw. schon länger Abonnent sind (Abo-Lotto). Füllt also schnell den Coupon aus, dann heißt's auch für Euch: Happy Birthday — Happy Abo!



**NUR ZUM GEBURTSTAG: 2  
SPIELBARE GRATIS-DEMOS  
UND 6 MEGA-GAMES IM ABO-  
LOTTO!!!**

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: \_\_\_\_\_

KONTO - NUMMER: \_\_\_\_\_

GELDINSTITUT: \_\_\_\_\_

BANKLEITZAHL: \_\_\_\_\_

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH:

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐  
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:  
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung  
Untere Parkstraße 67 • D - 8013 Haar bei München

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT, KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH



Mutig, mutig: Trotz des Urheberrechts-Kleinkriegs zwischen Mirages „Humans“ und Psygnosis' „Lemmings“ hat sich nun auch Loricel einer sehr ähnlichen Grundidee bedient!

Böse Monster haben ein paar magische Ringe gemopst und sie in den sechs Levels des Spiels versteckt. An sich ein klarer Fall für „Super Angel“, den bärenstarken Superhelden mit der Lizenz zum Fliegen. Leider ist er etwas, ähem, ungeschickt, jedenfalls kann er die Ringe nicht selbst aufklauben. Das erledigt sein Cousin „Toons“, der dafür sonst nichts auf die Reihe kriegt — vor allem trottet er dermaßen himlos durch die Gegend, daß er in jeden Abgrund fällt...

Vom Spieler gesteuert, darf Super Angel nun seinem Cousin den Weg zu den einzelnen Ringen ebnen. Konkret muß er ganze Horden von Monstern plätten, seinem Verwandten Treppen unter die Füße wer-



fen oder Sperren wegsprengen. Die Aufgabenstellung sieht in jedem Level etwas anders aus, dazu kommen Bonus-Abschnitte, in denen Toons unter Zeitdruck allerlei Objekte aufsammeln soll. Außerdem gibt's punkte- bzw. lebensfördernde Extras und Shops, wo man diverse Waffen für Angel sowie zusätzliche Energie für beide erwerben kann.

Das Spiel verlangt neben

Kombinationsgabe auch das richtige Timing, wobei man aber von einer tadellosen Stick-Steuerung unterstützt wird. Die Grafik ist sauber gezeichnet und nett animiert, auch über den Sound läßt sich nicht meckern. Dennoch wird das ungleiche Helden-Paar kaum Kultstatus erreichen, dazu mangelt es den Jungs ganz einfach an wirklich eigenständigen Features. Aber spielsenswert ist diese Mischung aus

**Das Toon-Team**

## The Cartoons

„Anfangs sieht's ja ganz nett aus, aber je länger man damit spielt, umso weniger Spaß macht es“ — so sprach der große Strategie Joachim, und recht hat er. Hauptgrund: Die 20 Quests sind einfach zu geradlinig aufgebaut...

Normalerweise heißen die Arbeits-Einheiten bei einem Strategical zwar Missionen, aber Paladin II hat wie sein einstmals sogar recht berühmter Vorgänger einen starken (Fantasy-) Rollenspiel-Touch, was ihn in die Nähe von „Warriors of Releyne“ oder auch „Hero Quest“ rückt. So verfügt der Paladin z.B. über entwicklungsfähige Charakterwerte und ein Inventory, er kann kämpfen, zaubern und auf einer Karte nachschauen, wo er schon überall war. Bei etlichen Quests wird er auch von bis zu neun Kollegen begleitet, die sich ebenfalls vom Spieler steuern lassen, aber keine Charakter-Entwicklung durchmachen.

**Der Blender**

## Paladin II

Doch wie gesagt, der Arbeitsalltag unseres Paladins erweist sich auf Dauer als eher eintönig: Gelatscht, gesammelt, gekämpft und gezaubert wird immer schön rundenweise, und die Aufgabenstellungen sind auch ständig nach demselben Strickmuster aufgebaut — befreie alle Gefangenen, finde alle weißen Schriftrollen, zerstöre alle schwarzen Schriftrollen usw..

Die Maus/Menü-Steuerung ist dabei wunderbar umständlich, zudem darf nur am Beginn einer neuen Spielrunde abgespeichert werden. Und die Grafik? Nun, Vogelperspektive, ansonsten ähnlich öde wie die üblichen Stratego-Waben. Und der Sound? Die FX gleichen einem Schlaftabletten-Chor, lediglich die Titelmusik klingt ganz vernünftig.

Wen das alles nicht ab-

strategie und Geschicklichkeit allemal, trotz der ungeklärten Verwandtschaftsbeziehungen! (rf)

### THE CARTOONS (LORICEL)

**HUMMINGS - MIX**

**71%**

„LAUNIG“



GRAFIK	69%
ANIMATION	72%
MUSIK	67%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	72%

**FÜR ANFÄNGER**

**PREIS** DM 79,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

schreckt, der kann sich weitere Quests per Editor erstellen oder gar eine komplette Quest-Disk (mit 20 Stück) bei Impressions bestellen. Aber wen schreckt das alles nicht ab? (mm)

### PALADIN II

(OMNITREND/IMPRESSIONS)

**ABENTEUER - STRATEGICAL**

**46%**

„EINTÖNIG“



GRAFIK	50%
ANIMATION	47%
MUSIK	54%
SOUND-FX	26%
HANDHABUNG	45%
DAUERSPASS	48%

**VARIABLE: 2 STUFEN**

**PREIS** DM 89,-

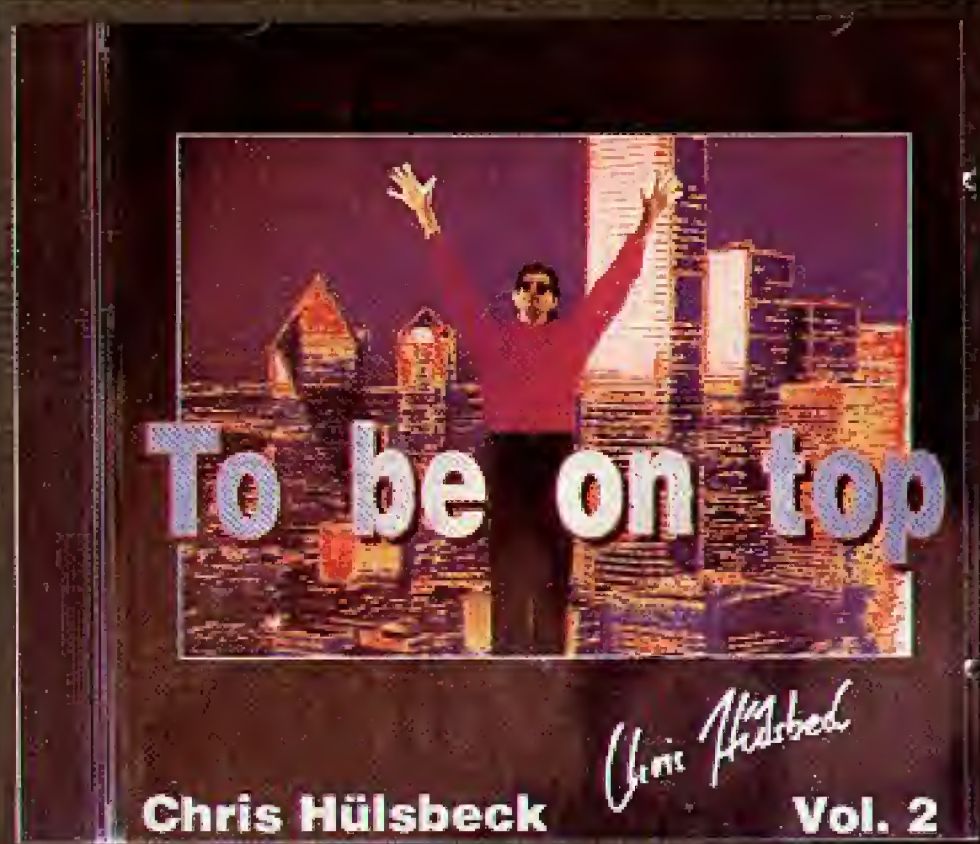
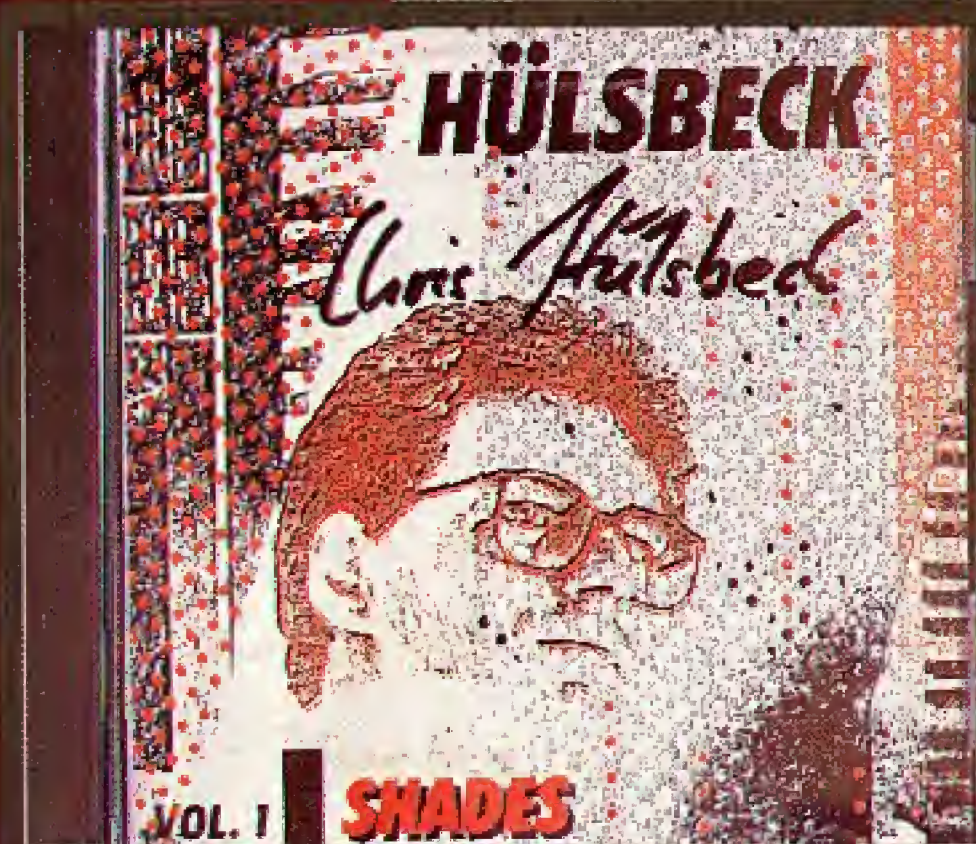
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG





# HABEN! WAS KEIN ANDERER HAT!

EINE HANDSIGNIERTE CD  
VON SOUNDMAGIER  
**CHRIS HÜLSBECK!**



Das gibt's nur im Joker, und auch da nur in einer limitierten Auflage: Chris Hülsbecks Debut-CD „SHADES“ (10 Stücke plus ein Bonustrack, darunter ein 15-minütiges Turrican-Medley, R-Type und Addicted to these Games) sowie seine brandneue Scheibe „TO BE ON TOP“ (15 Titel mit Megamixes von Battle Isle bis Gem'X) vom Meister persönlich signiert!

Beide handsignierten CDs sind exklusive Sammlerstücke und eignen sich hervorragend als Weihnachtsgeschenk für jeden Musik- und Spiele-Fan. Nur solange der Vorrat reicht, für lächerliche 29,— DM pro Stück.

**BESTELLADRESSE:**  
**JOKER VERLAG**  
**„JOKER SHOP“**  
**UNTERE PARKSTR. 67**  
**D-8013 HAAR**

Nachnahme-Lieferung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) sind 5,— DM Portogebühren dazuzuschlagen.



# TRACON II

Langsam scheint sich zwischen Luftraum und Bodenstation ein richtiger Markt zu entwickeln: Nach „Kennedy Approach“ und „Tower FRA“ wurde jetzt eine weitere Fluglotsen-Simulation zu unserer „Freundin“ dirigiert.

Heimat-Airport war der PC,

wo Tracon II bereits 1990 eincheckte — was dieses Stück Software mit dem herben Charme professionellen Ausbildungsmaterials aber nun auf der Spiele-Maschine Nummer eins zu suchen hat, weiß wohl nur die Luftfahrtbehörde...

Denn hier geht's so richtig realistisch, komplex und damit auch kompliziert zu; die bei-

den Vor-Lotsen wirken dagegen beinahe wie eine wüste Alien-Ballerei. Vollblut-Zocker dürfen also ihre Chance nutzen und jetzt unverzüglich schreiend davonlaufen: sitzenbleiben, kaufen und „spielen“ sollten nur Leute, deren größter Wunschtraum es wäre, via (Null-) Modem die Flugbewegungen ihrer Freunde zu koordinieren, während diese am Amiga (oder PC) sitzen und mit dem „Flight Simulator“ von Microsoft rumkurven. Hier können sie diesen Traum verwirklichen, und dazu noch einiges mehr: Arbeitsplatz und -zeit sind auswählbar. Unwetter, marode Flieger und ähnliche Katastrophen sorgen für Stimmung vor dem Radarschirm, alle Piloten hören auf die eigenen Anweisungen, man selbst hört ständig das englische Gebrabbel des Funkverkehrs.

Zur Klarstellung: Trotz null Sound (außer dem Funkverkehr) und etwas ruckelig animierter Grafik, die sich auf einen Screen beschränkt, geht das Ding voll in Ordnung — für angehende Fluglotsen. Die

kriegen wirklich was geboten, von einer Demo-Option über die durchdachte Maus/Menü-Steuerung bis zur Zoom-Funktion und dem erwähnten Link-Modus. Bloß für Otto Normalzocker ist Tracon II halt denkbar ungeeignet. (mm)



Nicht nur Fliegen ist schöner...

## TRACON II (WESSON)

### FLUGLOTSEN - SIMULATION

68%

„ABGEHOHEN“



GRAFIK	29%
ANIMATION	24%
MUSIK	-
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%

### FÜR EXPERTEN

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	FLUGPLÄNE
DEUTSCH	NEIN

1. Da stehst Du nun. Du armer Tropf und kratzt Dir Deinen Schopf. Was willst Du tun? Du könntest Dich erstmal etwas im Verlag umschauen (weiter bei der Nummer 35) oder Beschwerde wegen Unlogik einlegen, denn Schorsch kam im Vorgänger schließlich nicht in allen Varianten mit dem Leben davon (ab zur 50)!

2. Beiläufig pfeifend schlenderst Du zu Schorschi hinüber, fummelst eine Tetris-Diskette aus der Gameboy-Floppy und raunst dem verblüfften Entführer ins Ohr: „Ich bin vom Militärischen Matschhimm-Dienst und hab'n geniales Geschäft für Dich! Hier, nimm diese Disk. Viel wertvoller! Kannst mir dafür die andere geben, und ich belästige Dich nie wieder. Okay?“ Schorsch versteht kein Wort, und die vernachlässigte Brigitta ist rechtschaffen empört. „Du Ferkel!“, beschimpft sie Dich. „Du Ekel!“ Fäkkil und Äkäl versteht Schorsch. Er schreit auch „Äkäl! Gald-uah!“, greift sich Gitti und hastet nach Westen davon. Weiter bei (14).

3. Dem Ninja ist nix zu schwör. Du langst noch einmal hin und hast diesmal einen Wandelstern in der Hand, den Du schnurstracks auf Schorschi abfeuerst. Er ver-

## DUNGEON BLASTER II SCHORSCH'S REVENGE

wandelt sich jedoch unterwegs in einen Frosch, prallt am Schlitzer ab und bleibt vor Brigittas Nase im Gras liegen. Die gibt ihm einen Kuß, und schon steht Prince vor ihr! Beim Anblick von Schorsch samt Messer wünscht er nicht zum erstenmal, er wäre Michael Jackson, schnappt seine Gitarre und verabschiedet sich. Weiter bei (24).

4. Zuversichtlich versuchst Du, Dein Wägelchen zu starten, mußt jedoch bald einssehen, daß der praktische Luftkühlungs-Propeller im Eimer ist. Kein Problem, dann schiebst Du eben — geht ohnehin schneller. An einer Kreuzung hältst Du ein, denn westlich schallt es schaurig aus dem Park: „Huaar! Schlitzäään!“. In diese Richtung geht's weiter bei (6), auf der Querstraße entweder nördlich (25) oder südlich (33).

5. Frischen Mutes stehst Du nun (den Park im Rücken) auf der nörd-südlich verlaufenden St.

Shopping-Straße, der exklusiven Einkaufsmeile von Haar. Im Moment ist freilich alles zu, der Boulevard schweigt unter nächtlichen Wolken. Süd (22) oder Nord (15)?

6. Tja, Dein Fahrzeug ist wohl nicht mehr zu gebrauchen (soweit Du eins hastest). Davon abgesehen handelt es sich hier um einen Weg mit lockerem und tiefem Sand. Fußmärsche sind also angesagt. Und zwar entweder geradeaus nach Westen (59) oder den abzweigenden nördlichen Pfad entlang (29).

7. Ein weiterer Kellerraum, es stehen Tresore an der Wand. Bestimmt ein Vermögen drin! Hach, einmal ein Geldbad nehmen wie Michael Duck! Schäm Dich, wer würde jetzt an schändlichen Mammon denken? Es gibt Wichtigeres, die Indy-Diskette zum Beispiel. Oder war's Brigitta? Egal, weiter mit (28).

8. Todesmutig stürmst Du das

Büro, und sofort fällt Mäxchen über Dich her: „Ah Oskar, da bist Du ja endlich! Wie konntest Du es wagen, in meinem Test zu Die Katzedrale zwei Kommas zu ändern?! Außerdem...“ Du tastest Dich entschlossen durch die über Deinen Kopf hereinbrechenden Schallwellen hindurch, bis Deine Fingerspitzen das zarte Topfpflänzchen spüren. Ein fester Griff, und es ist Dein. Jetzt aber nix wie zurück zur (35)!

9. Du läßt Dich an den verbogenen und zerschützten Gitterstäben vorbei in das Loch hinab; vor Dir tut sich ein kahler Kellerraum auf, dessen Glühbirne matt vor sich hinleuchtet. Die Kammer scheint leer zu sein. Horch, war das eben ein „Huaar! Liräää!“? Ob die Antwort unter der Nummer (54) zu finden ist?

10. Dies ist die Rumpelkammer, und hier steht immer noch Jokers Schreibtisch. In dem Tohuwabohu dieses Wahnsinnigen findet sich gewiß nichts von Wert, das weißt Du am allerbesten, wenn Du selbst der Joker sein solltest. Zufällig schaut Du auf Deine Uhr (Jotch, logo!) und stellst entsetzt fest, daß schon viel zuviel Zeit verstrichen ist. Jetzt aber im Turbogang weiter bei (57).





Wo viel Licht ist...

## Mehr Schattenspiele

Der Vorgänger „Shadowlands“ wurde aufgrund seiner Photoscape-Technik als Revolution in der Geschichte des Lichtspiel-Abenteuers gefeiert — gegen diese Lobeshymnen muß nun der Nachfolger ankämpfen...

...da er selbst kaum bahnbrechende Neuerungen vorzuweisen hat: Der Hersteller heißt jetzt Krisalis statt Domark, die Story entstammt dem SF-Milieu und nicht mehr dem Fantasy-Genre, die Maussteuerung wurde etwas komfortabler gestaltet, und auf die Zauberei hat man ganz verzichtet — das war's. Automapping sucht man immer noch vergeblich, und die Kämpfe laufen nach wie vor weitgehend automatisch ab. Als kleines Trostpflaster darf man sich nun allerdings wesentlich häufiger mit den 15 verschiedenen Monstertypen rumstreifen, wofür allerlei Ballermänner und sogar ein hübscher Flammenwerfer zur Verfügung stehen.

Die Vorgeschichte scheint man sich von dem Film „Aliens“ ausgeborgt zu haben: Eine Raumstation im Planetensystem Magma 6 meldet sich nicht mehr, also sollen dort vier Helden mal nach dem rechten sehen, denn der lausiche Winkel ist immerhin das Entwicklungszentrum für die gefährlichsten Waffen des Universums! Das Quartett läßt sich individuell zusammenstellen oder standardmäßig vom Programm übernehmen, eine persönliche Gestaltung der einzelnen Charaktere ist aber nicht mehr drin. Mit diesen Jungs, Mädels und/oder Cyborgs erkundet man nun die insgesamt 14 Iso-3D-Labyrinth von Magma 6, wobei erfahrene Schattenländer trotz aller Vereinfachungen gegenüber Neu-Beschatteten natürlich leicht im Vorteil sind.



Wie gewohnt, erfolgt die Auswahl der diversen Befehls-Modi (Team-Formation, Einzel-Steuerung, untersuchen, aufnehmen, benutzen) durch das Anklicken von Kopf und Körperteilen des Helden-Grundrisses am unteren Screenrand — allerdings ist es jetzt nur noch einer, man muß sich also nicht mehr durch die gesamte Crew klicken. Es wurden noch mehr Details verbessert, z.B. blinken die benutzt- oder aufklappbaren Gegenstände im

Raum auf, sobald der entsprechende Befehls-Modus aktiviert ist. Außerdem ist das Spiel etwas schneller geworden, Probleme mit dem Echtzeit-Ablauf gehören somit der Vergangenheit an. Nichtsdestotrotz hätte das Scrolling ruhig noch flotter ausfallen dürfen, vor allem, weil sich an der sparsam animierten und wenig detailreichen Grafik gegenüber „Shadowlands“ praktisch nichts geändert hat. Was andererseits aber auch bedeutet, daß die

...ist viel Schatten!



Lichtverhältnisse von unübertroffenem Realismus sind, nur daß jetzt nicht mehr Fackeln, sondern Hightech-Taschenlampen, Deckenstrahler etc. dafür verantwortlich zeichnen. Sound gibt's jedoch nur wenig, und was es gibt, ist wenig berauschend.

Bleiben noch drei Dinge zu erwähnen: Erstens wird kaum nachgeladen, zweitens benötigt man für Spielstände eine informierte Disk, und drittens wird das Game demnächst auch komplett in deutsch erhältlich sein. Wer also den Vorgänger mochte, darf unbesorgt zuschlagen — für alle übrigen könnte ein kleines Probespielchen Licht in die Schattenwelt bringen... (mm)

### SHADOWWORLDS (TEQUE/KRISALIS)

SF - ROLLENSPIEL

74%

„EIN LICHTBUCK“



GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	56%
SOUND-FX	45%
HANDHABUNG	87%
DAUERSPASS	79%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG



Alle Wege führen nach Rom, das wissen auch die Jungs von Millennium. Und weil grüne Witröster hier fehl am Platze wären, dreht sich bei ihrem Nachfolger zu „Robin Hood“ alles um Hector, einen Sklaven mit Drang zum Höheren...

## ROME A.D. 92

Doch Rom ist weit, zumal wenn man in Herculanaeum wohnt, einer Stadt am Fuße des Vesuv. Noch dazu ist diese Gegend neben Pompei eine der ungesündesten im gesamten Römischen Kaiserreich, denn was der kurz bevorstehende Vulkanausbruch alles anrichten wird, läßt sich schließlich in jedem Geschichtsbuch nachlesen. Sollte

**Die spinnen, die Römer?**

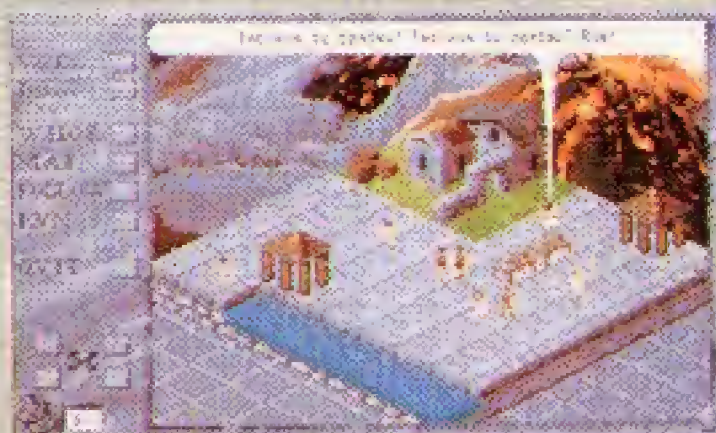
Wuselmännchen mit witzigen Animationen, wird nun per Mausclick quer durch den gefällig gezeichneten und Bild

freilich auf die drei Anweisungen Grüßen, Fragen und Drohen beschränkt, woraus der Rechner dann einen passenden Satz bastelt. Herumliegende

**Endlich in Rom!**

auch sonst zählt die Hectoria wenigstens anfänglich zu den Historiensinken mit moderatem Schwierigkeitsgrad.

Zahlreiche chicce Zwischengrafiken bringen optischen Pep ins Iso-Reich, dazu kommen pseudo-zeitgenössische Musikstücke und recht vielfältige Sound-FX wie Schaffblöken etc.. Wenn die reine Freude aber letzten Endes doch nicht ganz porentief rein ist, dann wohl deshalb, weil man Hector alles in allem doch ein paar Handlungsmög-



es hingegen gelingen, das nur von der See aus zugängliche Städtchen rechtzeitig zu verlassen und im Chaos der Katastrophe vorher noch schnell ein paar reiche, degenerierte Römer auszurauben, dann wäre das doch die Chance für einen karrieregeilen Sklaven wie unseren Hector! Damit ist auch schon die Aufgabenstellung des ersten der insgesamt sechs Szenarien grob umrissen; später darf der Held z.B. als Heerführer in England und Ägypten fighten oder gar in Rom um den Job des Imperators rangeln.

Wer auf Schubladen steht, sollte das Game in der für Mixturen aus Adventure und Strategie reservierten ablegen, wer sich hingegen mehr fürs Spielzeug interessiert, der stelle sich eine „Populous“-Landschaft mit isometrischem Blickwinkel vor, wie sie bereits bei „Robin Hood“ verwendet wurde. Hector, ein kleines, braun gewandetes



**Aktive Vulkane haben zuweilen üblen Mundgeruch...**

für Bild mitscrollenden Villenort gescheucht. Für längere Fußmärsche läßt sich auf einer gelungenen Überblickskarte das Ziel einstellen, und schon macht sich der Bursche auf die Sandalen — ganz so, wie man das noch vom Sherwood Forest her kennt.

Trifft Hector unterwegs auf andere Männ- und Fräuleins, kann er ein (in der Verkaufsversion deutsches) Gespräch vom Zaun brechen, das sich

Objekte können genommen werden, falls das ständig aktualisierte Handlungs Menü so etwas erlaubt, und wer ein paar Sesterzen in der Toga hat, darf sich gar 'nen Keks kaufen — oder auch nützlichere Dinge. Die weitgehend selbsterklärenden Menüs (für die strategischen Parts gibt es ein eigenes „Steuerpult“) legen dem flüchtigen Ex-Untertan jedenfalls kaum Schwierigkeiten in den Weg, und

lichkeiten mehr gewünscht hätte — aber auch so garantiert Millenniums Sklaventreiberei viel Kurzweil auf dem Weg nach Rom. (jn)

**ROME A.D. 92**  
(MILLENNIUM)

**STRATEGIE - ABENTEUER**

**71%**

„TOGA - TANGO“



GRAFIK	74%
ANIMATION	62%
MUSIK	74%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	70%

**FÜR FORTGESCHRITTENE**

**PREIS DM 89,-**

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEIFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT



# Conquistador Szenario Generator



Und zwar nicht eine oder zwei, nicht zehn oder zwanzig — die aktuelle Ergänzungsdisk befriedigt auch unerschöpfliche Territorialansprüche, denn die neuen Schlachtfelder werden nach eigenem Gusto erstellt. Dabei dürfen die Pedanten ihre Welten haarklein durchstylen, indem sie jedes Landkartenquadrat einzeln definieren: Seen, Meere, Ebenen, Berge, Sümpfe und Wüsten stehen hier ebenso zur Verfügung wie in den beiden anderen Modi. Faulpelze können nämlich für beliebig große Teilabschnitte oder auch gleich für die Berechnung der ganzen Chose den Computer einspannen. Freilich ist der nicht perfekt, weshalb auf alle Fälle eine Nachbearbeitung ansteht. So

Tja, und weil der Szenario-Baukasten zusätzlich noch eine Update-Version des eigentlichen Spiels installieren kann, sind die geforderten 44 Steine sicher nicht zuviel verlangt. Es sei denn, das Hauptprogramm hätte Euch nicht gefallen, denn ohne das Teil ist die Zusatzdisk nicht lauffähig. (in)

2000年12月15日

Über 2000 lieferbare Spiele

**Abstract**

DER SOFTWARETECHNIK

400 m vom U-Bahnhof Osterstraße, Mo-Fr 10-11.30, Sa 10-11.30

1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 26

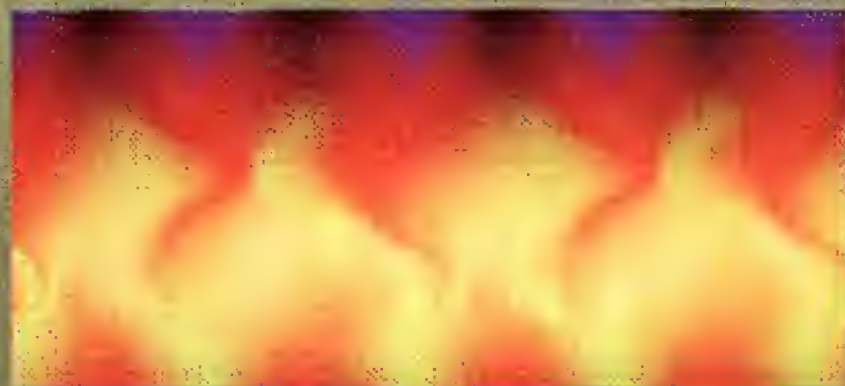
Heute bestellt Gestern geliefert?

[illegible]



# DEMO Galerie

Wie heißt es so schön: Keine neuen Demos, keine neue Demo-Galerie. Aus diesem kühlen Grunde müßtet Ihr den Oktober leider „undemologisiert“ überstehen, aber jetzt ist die Durststrecke ja wieder vorbei — diesmal haben wir sogar eine ganz besonders hübsche Ausstellung zusammengekratzt!



## XPOSE

Stille Wasser sind tief — wer wüßte das besser als die Fans der (eigentlich gar nicht so stillen) Silents? Spätestens seit ihrem tollen „Hardwired“ sind sie den Freunden der bewegten Kunst bestens bekannt und haben auch jetzt wieder kräftig zugeschlagen: XPose begrüßt den Betrachter mit formatfüllenden Vektor-Kristallen, die sich über den Screen drehen; es folgen Bob-Schlangen und ganz erstaunliche Elastik-Linien. Im weiteren Verlauf schwirren hochflexible Draht-Modelle umher, und schließlich werden nacheinander mehrere RGB-Plasmen (so 'ne

Art Hightech-Ölflecken) eingeblendet; alles in allem ein Hochgenuß für den Kenner von abstrakter Kunst. Besonders gut kommt bei diesem Zwei-Disketter jener Grafikeffekt rüber, bei dem die Vector-Bobs ähnlich wie eine Stoffbahn verdrillt werden; aber auch die rotierende Kugel, von deren Oberfläche zahllose Pünktchen aufsteigen, die am Ende den Namenszug der Gruppe bilden, zeugt von den professionellen Qualitäten des stillen Teams. Apropos: Die Techno-Sounduntermalung ist zwar leicht verdaulich, aber nicht unbedingt still...

## GUARDIAN DRAGON

Schon etwas bildlicher geht's beim „Wachdrachen“ der Kefrens zu, hier bekommt der geneigte Zuseher sogar einen Schwank aus dem sorgenvollen (Knatsch mit den Kollegen...) Leben der Gruppe zu lesen — während im Hintergrund zwei spärlichst bekleidete Priesterinnen eine brennende Kerze anbeten. Nach dieser hochdramatischen Einleitung geht's dann richtig zur Sache, etwa, indem opulente Hi-Res Grafiken auf Platten und Würfel gespannt über den Schirm flutschen. Es folgt der Flug über ein farbiges 3D-Schachbrett, anschließend bläst sich ein

Drachenaugen eindrucksvoll auf, untermalt von abwechslungsreichen Rhythmen. Ein explodierender Würfel beendet dann die erste Diskette, die zweite beginnt mit einem mathematischen Kunststückchen, bei dem drei kleine Kugeln eine größere beleuchten, während sie sie wie Satelliten umkreisen. Gegen Ende hin wird's wieder gemächlicher: Ein schräg gezeichneter, ersichtlich betrunkenen Alien und wuchernde Eisblumen bringen den Schirm zum Leuchten, ehe ein Helikopter-Rundflug über einer Vektor-Stadt für den stimmungsvollen Ausklang sorgt.



Die vier Schweden Jas, Tip, Mantronix und Uno halten sich optisch eher bedeckt, auf ihrer (einen) Disk findet man weder komplexe Grafik-Routinen noch schnelle 3D-Objekte. Aber während die Augen mit ein paar hüpfenden Vektor-Bällen und sparsam verteilten Grafik-Gags (Sternen-Scrolling etc.) abgespeist werden, wartet auf die Ohren ein Festschmaus — neun verschiedene Musikstücke können hier in einem Menü ausgewählt werden. Und im Reich der Noten fühlt sich das Schweden-Quartett offensichtlich (oder offenhörlich?) zu Hause, ihre über-

irdischen Sphären-Klänge, Jazz-Arrangements und flotten Reggae-Einlagen ergeben zusammen rund 30 Minuten abwechslungsreichen Hörgenuß, den sich kein wahrer Sound-Freak entgehen lassen sollte! Mehrere anwählbare Scroll-Texte geben während des akustischen Erlebnisses Auskunft über das symphonische Demo, die einzelnen Musikstücke und die Gruppe selbst. Erwähnenswert ist auch, daß sich die Kristall-Symphonien mit 512K bescheiden, wohingegen alle anderen heute vorgestellten Demos 1MB Arbeitsspeicher sehen wollen.

Zum Schluß haben wir noch ein Schmankerl für all jene, die auf so richtig abgedrehte Sachen stehen, beschriften die Leutchen von OMD/Ringard doch mal gänzlich andere Präsentations-Wege. Nach dem Laden ihres zweidiskettigen Avantgarde-Demos taucht scheinbar nur die gewohnte Workbench-Oberfläche am Screen auf, doch kaum klickt man eins der beiden Disk-Icons an, wird ein Fenster geöffnet, das aussieht, als wäre jemand mit dem Lkw darübergerollt. Dazu sprudeln kleine Musiknoten aus dem angeklickten Disk-Symbol, die den

Demologen wohl animieren sollen, sich endlich für eins der acht vorrätigen Musikstücke zu entscheiden. Diese sind allerdings bloß von mittelmäßiger Qualität, so daß wir uns lieber noch mit ein paar Gags beschäftigen wollen, die sich die Jungs haben einfallen lassen: Per Klick auf ein Kürbis-Icon läßt sich ein Pin Up-Girl hervorzubern, und wenn man das angebliche Dosshell-Window öffnet, krabbelt eine Fliege über den Bildschirm — fragt uns jetzt bitte nicht, ob das alles eine tiefere Bedeutung hat...

## CRYSTAL SYMPHONIES

## ROLLING...



# HABEN WOLLEN?!

Alex Dassler aus München hat sich aus dem Demoversand-Geschäft zurückgezogen, aber wir haben selbstverständlich weder Mühle noch Kasten gescheut, um eine neue Bezugsadresse für Euch ausfindig zu machen. Voilà, hier ist sie:

**CC Soft & Hardware**  
Hans-Werner Schmitt  
Peterstr. 2  
6501 Uelversheim  
Tel: 0 62 49/24 23

Die beste Nachricht ganz zum Schluß: Die Demos kosten nur schlappe 1.80 DM pro Disk, dazu kommt eine Versandpauschale von 5,— DM, und auf Wunsch läßt sich Hans-Werner sogar zum Kauf auf Rechnung überreden. (rf)





**Dr. Freak feiert den Joker-Geburtstag, indem er sich mal einem Thema widmet, das weder mit Räubern, noch mit Kopierern zu tun hat: dem Hacken. Ironischerweise brach die Telefonleitung mehrfach zusammen, während er sich mit Andy und Peter vom „Chaos Computer Club“ in Hamburg unterhielt...**

?: *Andy, Euren Club könnte man ja quasi als die Gilde der Hacker-Zunft bezeichnen, wie definiert Ihr eigentlich selbst den Begriff „Hacken“?*

CCC: Hacken ist der schöpferisch kritische Umgang mit Technik und zugleich erlebnisorientiertes Lernen. Das umfaßt viel, sehr viel, und war auch schon durch die Jahrhunderte vorhanden, man könnte z.B. Mozart als Hacker bezeichnen. Ja, eigentlich jeden, der Technik beherrschen will.

?: *Hmmm, wenn wir die Jahrhunderte vielleicht doch mal kurz beiseitefegen und uns auf das beschränken, was Otto Normaltelefonierer oder auch der Film „War-games“ unter Hacken versteht, also das unbemerkte Eindringen in ein fremdes Computersystem — seit wann gibt es diese Tätigkeit überhaupt?*

CCC: In Amerika schon seit den 60er Jahren, hier bei uns ging es aber erst in den 80ern richtig los.

?: *Was war denn bisher die spektakulärste Aktion auf diesem Gebiet?*

CCC: Nun, deutsche Hacker haben sich vor einiger Zeit in den NASA-Rechner von Cap Caneveral reingehackt und dort einen Wurm losge-

lassen...

?: *Einen was?*

CCC: Einen Wurm, so nennt man halt ein Programm, das sich gewissermaßen selbst reinhackt und einpflanzt, bildlich gesprochen.

?: *Und welchen Schaden hat der Wurm angerichtet?*

CCC: Unseres Wissens gar keinen, das war ja auch gar nicht der Sinn der Übung. Trotzdem haben wir früher immer eine auf den Deckel gekriegt, wenn irgendwo was Größeres passiert ist! Ich denke nur an die Hacks in dem Schweizer Kernforschungszentrum oder bei Philips — danach fand beim Chaos Computer Club stets eine Hausdurchsuchung statt, die natürlich ergebnislos blieb. Naja, inzwischen weiß man, daß wir den Hackern nur ein öffentliches Forum bieten wollen und auch eine Vermittlerrolle gegenüber der Presse übernehmen, wie etwa im Fall der Barclay's Bank geschehen.

?: *Welche konkreten Leistungen bietet Euer Verein denn so?*

CCC: Es ist ein richtiger, eingetragener Verein mit einer eigenen Zeitung, der „Datenschleuder“, einem jährlichen Kongreß und vielen, vielen Mitgliedern.

?: *Sind Hacker überall auf*

*der Welt so straff organisiert?*

CCC: In den USA und in Holland ist es ähnlich wie bei uns, ansonsten wüßte ich nichts. Aber wir verstehen uns selbst sowieso eher als große Familie ohne direktes Wettbewerbsdenken, bei der es auf solche Dinge nicht ankommt.

?: *Wie hat die Familie denn auf jene deutschen Hacker reagiert, die damals für den KGB gearbeitet haben?*

CCC: Ach, die leidige Geschichte, das haben die Medien total aufgebauscht! In Wirklichkeit wurde es den Jungs selbst unheimlich, sie traten deshalb auch von sich aus an den Verfassungsschutz heran; aber das war ohnehin ein einmaliger Ausrutscher, in der Regel halten sich Hacker an ihren Ehrenkodex.

?: *Und der wäre?*

CCC: Ein guter Hacker checkt die Informationen nur ab, er vermeidet jede Zerstörung und arbeitet nicht für Geld. Die schwarzen Schafe werden außerdem meistens sehr schnell bekannt — und sind dann natürlich ein gefundenes Fressen für manche Presse-Organ!

?: *Das klingt ja sehr moralisch, aber waren es nicht die Hacker, die das Blue*

*Boxing und das Telefonieren mit fremden Kreditkarten aufgebracht haben?!*

CCC: Das mit den Kreditkarten ist bei uns verpönt, da es ja wirklich sehr unfair gegenüber den Karten-Besitzern ist. Beim Blue Boxing sieht's schon anders aus, weil da ja eigentlich bloß ein paar Relais „mißbraucht“ werden und der ganze Schaden in den Pfennigbeträgen besteht, die sich die Telefongesellschaften untereinander in Rechnung stellen. Aber ich muß zugeben, daß es zu dem Punkt auch bei uns im Club verschiedene Meinungen gibt, manche glauben sogar, wenn das jeder machen würde, müßten die Telefongebühren bald sinken.

?: *Na, da kann man tatsächlich anderer Meinung sein, dennoch muß ich das Gespräch jetzt leider für vier Wochen unterbrechen, weil uns der Platz ausgeht — wir werden also wohl oder übel im nächsten Heft weiterquatschen müssen. Haltet bis dahin die Telefonleitung sauber,*

*Euer*

**DR. FREAK**  
Joker Verlag  
„Dr. Freak“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar



# Ein paar hätten wir noch...



**Amiga Joker 9/90**  
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal“, „Wings“ und „Hero's Quest“. Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!



**Amiga Joker 10/91**  
Übersichtlich: Große Specials über das „CDTV“ und „Diskettenmagazine“, sowie Spielepower von „Cruise for a Corpse“ bis zum „Bundesliga Manager Prof.“!



**Amiga Joker 11/91**  
Der erste Joker im neuen Look: Mit mehr Seiten, vielen Spieltests, Tests von CDTV-Hard- und -Soft, „DeluxePaint IV“, jeder Menge Kopierprogramme sowie dem ultimativen Joystick-Special!



**Amiga Joker 12/91**  
Alle Weihnachts-Renner: Tests zu „Lotus II“ und „Apidya“, ein Preview von „Das Schwarze Auge“, der Messebericht „Amiga 91 Köln“ und als großes Schwerpunktthema „Alles über Festplatten“!



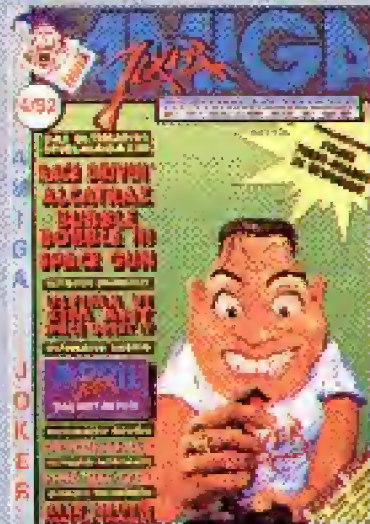
**Amiga Joker 1/92**  
Ein Heft wie eine Silvesterrakete: Tests zu „Populous II“, „Double Dragon III“ und „First Samurai“, erste Bilder der Grafik-Wunder „Space Ace II“ und „Guy Spy“, sowie alles über den Szene-Sport „Trainer“!



**Amiga Joker 2/92**  
Ganz schön bissig: Knackige Tests zu „Another World“, „Robocop 3“ und „Wrestle Mania“, ein zähneknirschendes Interview mit Factor 5 und alles Wissenswerte über Virenbekämpfung!



**Amiga Joker 3/92**  
Mächtig prächtig: „Epic“, „Elvira II“, „Might & Magic III“ und „Larry V“ im Test, dazu große Specials über Handhelds und Turbokarten, garniert mit heißen News von der CES in Las Vegas!



**Amiga Joker 4/92**  
Schöner als Ostern: Lockere Tests zu „Bubble Bobble III“, „Sim Ant“ und „Ultima VI“, ein Special über Basic und als große Überraschung der „April Joker“ – das satirische Heft im Heft!



**Amiga Joker 5/92**  
Dungeon-Power: „Das Schwarze Auge“, „Eye of the Beholder II“ und „Pools of Darkness“ sowie ein Solo-Rollenspiel zum Mitmachen im Heft. Und tolle Specials über Freezer und den Amiga 600!



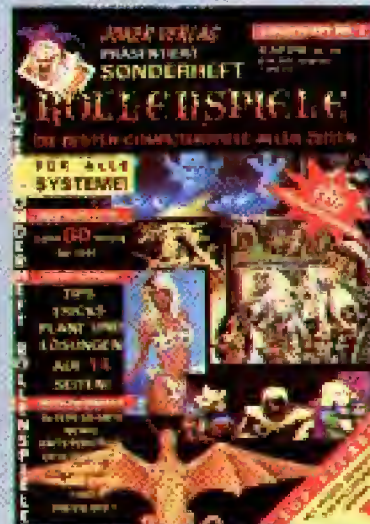
**Amiga Joker 7/92**  
Heißer als der Sommer: „The Humans“, „Der Patrizier“ und „Jaguar XJ 220“, die neuesten Top-Demos und Compilations, Messeberichte aus London und Berlin, ein Lightgun-Special und und und!



**Amiga Joker 9/92**  
Spitzensport: „Int. Sports Challenge“, „Tennis Cup 2“ und ein großes Soccer-Special, dazu Messe-Neuheiten aus Chicago, preiswerte Turbokarten und ein kritischer Blick auf Lernsoftware!



**Amiga Joker 10/92**  
Hammerhart: Alles über den neuen Atari-Rivalen „Falcon 030“ und das Leben eines Programmierers, Tests von „Beast III“ und „Lotus III“ sowie viele Neuheiten fürs CDTV!



**3. Sonderheft: Rollenspiele**  
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter ganz tolle Geheimtipps!), massenhaft Infos, News und Previews sowie satte 14 Seiten voller Tips, Tricks, Pläne und Lösungen!



**4. Sonderheft: Adventures**  
Einfach abenteuerlich: Tests zu mehr als 80 der besten Adventures aller Zeiten, Previews, Infos, Entstehungsgeschichten, Tips, Kniffe, Komplettlösungen und vieles mehr!



**Joker Extra: Megablast**  
Absolut ultimatv: Hier erfährt Ihr alles über die verschiedenen Konsolen, lest Tests zu über 80 Spitzenmodulen, bekommt Insider-Infos und Lösungshilfen. Muß man haben!

## Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das

nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung an besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

**Joker Verlag  
„Joker Shop“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet bis einschließlich Ausgabe 10/91 nur 6,50 DM, ab Ausgabe 11/91 dann 7,- DM.

Für die Sonderhefte müßt Ihr bloß jeweils 8,50 DM anlegen. Bei Vorkasse bitte 5,- DM (auf die Gesamtbestellung) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.



**Neueröffnung!**  
Georgswall 3  
3000 Hannover  
Tel.: 0511 / 32 17 96



# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx \*Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Georgswall 3, 3000 Hannover  
Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Wallstr. 21 (Altstadt), 4000 Düsseldorf

Bestellservice:

Hessen: Frankfurt  
12-18 Uhr  
069/613292

N-Sachsen: Hannover  
10-18.30 Uhr  
0511/321796

Württemberg: Aalen  
10-18.30 Uhr  
07361/680663

NRW: Düsseldorf  
10-18.30 Uhr  
0211/131979

Baden: Freiburg  
10-18.30 Uhr  
0761/382590

Bayern: München  
12-18 Uhr  
089/761908

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,00 - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00  
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

## Abb 1.10. Neueröffnung: Düsseldorf • Wallstraße 21

Pacmania	101,95
Phantasie Star	131,95
Pro Westling	84,95
Psycho Fox (2Mega)	84,95
Running Battle	94,95
RC Grand Prix	84,95
Sega Chess	111,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	94,95
Speedball	84,95
Spidermann	94,95
Strider	111,95
Summer Games	74,95
Super Kick Off	102,95
Super Monaco G.P.	84,95
Super Tennis	39,95
Tennis Ace	84,95
Terminator	84,95
The Flintstones	84,95
Thunderblade	84,95
Ultima 4	124,95
Wimbleton	105,95
Wonder Boy 3	84,95
World Games	84,95
World Soccer	74,95

Gradius	94,95
Gremlins 2	89,95
Hyper Soccer	99,95
Kickie Cubicle	67,95
Kid Icarus	94,95
Knight Rider	94,95
Kung Fu	64,95
Legend of Zelda	94,95
Mega Man 3	99,95
Probotector	99,95
Puzznic	82,95
Quantum Fighter	84,95
Rad Gravity	104,95
Roadblasters	94,95
Roller Games	114,95
Shadow Warriors	99,95
Snake Rattle N' Roll	69,95
Super Mario 2	99,95
Super Mario 3	99,95
Swords & Serpents	114,95
Teenage Mutant Hero II	124,95
Top Gun 2	114,95
Turbo Racing	109,95
World Cup	84,95
World Wrestling	99,95
Zelda 2	94,95

Turn and Burn	67,95
Teenage Mut. H. Tort	64,95
The Simpsons	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

### ATARI LYNX

Batmans Return	77,95
Bill + Ted's	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrotopf	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Hockey	74,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampage	74,95
Rampart	74,95
Robotron 2000	79,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N. Runner	77,95
Toki	74,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Zarlor Mercenary	69,95

## Aktive Franchise - Partner gesucht!

### SEGA GAME GEAR

Adv. o. G. jap.	59,95
Axe Battler	84,95
Chessmaster	74,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
G-Loc	56,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	66,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	76,95
Olympic Gold	84,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hedgehog	76,95
Space Harrier	66,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

### NINTENDO

A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Bayou-Billy	114,95
Batman	89,95
Black Manta	92,95
Bubble Bobble	82,95
Bugs Bunny Blow Out	104,95
Castelmania	94,95
Chessmaster	84,95
Days of Thunder	94,95
Double Dragon 2	114,95
Dragons Lair	109,95
Duck Tales	94,95
Exile Bike	64,95
Flinstones	94,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95

### GAME BOY

Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Blades of Steel	64,95
Bo Jack Football/Baseb.	84,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	64,95
Burai Fighter Deluxe	49,95
Castelvania 2	69,95
Chessmaster	54,95
Dead Allien Opus	44,95
Dead Hear Scrabble	64,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablast	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyles Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
Gremlins 2	77,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirk	49,95
Marble Madness	64,95
Mega Man 2	72,95
Motocross Maniacs	49,95
Navy Seals	67,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobunaga's Ambition	84,95
Othello	52,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
R-Type	74,95
Side Pocket	52,95
Skate or Die/Bad n Rad	67,95
Solar Striker	49,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Super R.C. Pro AM	74,95
Track Meet	64,95

### SEGA MEGA DRIVE

688 Submarin Attacke	129,95
Alien 3	99,95
Buck Rogers	139,95
Chuck Rock	111,95
Dessert Strike	111,95
Dragons Fury	98,95
Dungeons a. Dragons	138,95
E-Swat	111,95
E-A Elshockey	129,95
European Club Soccer	109,95
F-22 Interceptor	111,95
Fighting Master jap.	99,95
Gold Axe 2	111,95
James Pond 2VS	114,95
Kid Chamaleon	112,95
M 1 Battle Tank	121,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Moonwalker	111,95
Olympic Gold	104,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 3	124,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Side Pocket	95,95
Slime World jap.	89,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Splatterhouse 2	111,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
Taz Mania	95,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Toki	119,95
Trouble Shooter	104,95
Two Crude Dudes	109,95
War Song US	111,95
Winter Challenge	104,95
Wonderboy 3	111,95
Wonderboy 5 US	119,95
Zero Wings jap.	99,95

### SEGA MASTER

Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Atered Beast	84,95
American Pro Footb.	84,95
Arcade Smash Hits	84,95
Asterix	94,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
California Game	84,95
Choplifter	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Danan	84,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck (Dime Caper)	94,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	74,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
G-Loc	74,95
Gauntlet	94,95
Ghostbusters	84,95
Ghouls'n Ghosts	94,95
Golfmania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	94,95
Klax	94,95
Kung Fu Kid	74,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95
Monaco GP 2	79,95
Moonwalker	94,95
Out Run	84,95
Olympic Gold	114,95

## Spiele - Konsolen + Zubehör

### SEGA MASTER

Sega Master System II	
+ Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95

### SEGA MEGA

Action Replay	149,00
Master Converter	129,95
Mega Drive + Sonic (d)	324,00
Mega Drive dtsh. o. Spiel	269,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95

### GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear + Sonic + Netzl.	344,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	195,00
Wide-Gear	37,95

### NINTENDO NES

NES Grundgerät	219,00
NES Superset	289,00
NES Lithgun	69,95
NES Tragetasche	29,95
Super NES	319,00

### GAME BOY

Game Boy + Tetris	156,95
Netzteil, Akku	69,95
Case Boy	24,95
Game Boy Lampe	34,95
Game Boy Lupe	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95

### ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche groß	49,95

Wir verleihen auch, aber nur in unseren Ladengeschäften!



**Neueröffnung!**  
Georgswall 3  
3000 Hannover  
Tel.: 0511 / 32 17 96



# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx: Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Georgswall 3, 3000 Hannover  
Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Wallstr. 21 (Altstadt), 4000 Düsseldorf

Bestellservice:

Hessen: Frankfurt  
12-18 Uhr  
069/613282

N-Sachsen: Hannover  
10-18.30 Uhr  
0511/321796

Württemberg: Aalen  
10-18.30 Uhr  
07361/680663

NRW: Düsseldorf  
10-18.30 Uhr  
0211/131979

Baden: Freiburg  
10-18.30 Uhr  
0761/382590

Bayern: München  
12-18 Uhr  
089/761908

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Einzuschlag 7,00 - Ausland: Nur Scheck, Vorauskassa + 21,00  
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

## Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF • WALLSTRASSE 21

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1889	79,95	-	92,95
A-Train	-	-	99,95
ATAC	-	-	99,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95
Air Support	84,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Apydia	72,95	-	-
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T. 2	a.A.	-	92,95
Bane of the Cosmic F. dt.	88,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
B.C. Kid	a.A.	a.A.	a.A.
Beast 3	73,95	-	-
Betrayal of Kond., Legacy	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Tomato Game	69,95	a.A.	-
Birds of Prey	74,95	-	99,95
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Cesar	a.A.	a.A.	a.A.
Car Driver	a.A.	a.A.	a.A.
Carl Lewis Challenge	69,95	-	78,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	-
Crazy Cars 3	65,95	-	-
Crisis (L. Grenlin)	-	-	104,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Cytron	69,95	a.A.	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Dark Hall	-	-	82,95
Dark Hall	-	-	a.A.
Darklands	-	-	107,95
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	94,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Das Schwarze Auge	79,95	79,95	88,95
Devil's Delights	64,95	64,95	-
Dylan Dog	-	-	a.A.
Dynablasted	75,95	-	82,95
Elina Mistress 2	78,95	-	89,95
Ever 2	78,95	78,95	89,95
Epic	72,95	-	78,95
Espania	79,95	-	92,95
Element	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	87,95	-	-
Eye of Beholder dt.	78,95	-	84,95
Eye of Beholder 2 dt.	82,95	-	89,95
Eye of the Storm	72,95	-	84,95
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Falcon 3.0 Miss	-	-	65,95
Fantastic World	88,95	88,95	a.A.
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.
First Samurai	-	-	73,95
Flight dt. Intruder	77,95	77,95	-
Formula 1 Grand Prix	79,95	79,95	84,95

**Neu! Neu! Neu!**  
**Funny Software in**  
**4000 Düsseldorf**  
**Wallstraße 21**  
**(Altstadt)**  
**Tel.: 0211 - 131979**

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Populous 2 Plus	89,95	89,95	-
Power Hits	64,95	-	-
Power Monks	74,95	74,95	87,95
Premiere	73,95	-	a.A.
Psycho	64,95	-	-
Psycho Soccer	64,95	-	72,95
Push over	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95
Red Zone	72,95	-	-
Rex Nebula	-	-	99,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Scenario	73,95	73,95	79,95
Secret Wars, dt. Ludwig	64,95	64,95	-
Sensible Soccer	73,95	-	-
Shadow of the Beast 3	73,95	-	-
Sherlock Holmes	-	-	99,95
Siege	-	-	73,95
Silent Service 2	73,95	78,95	82,95
Sim Earth(dt.)	84,95	-	a.A.
Sim Ant dt.	88,95	-	89,95
Space M.A.X.	78,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	88,95	-	96,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Speed Forces	87,95	87,95	96,95
Spellcasting 301	-	-	79,95
Spellcraft	-	-	92,95
Spellhammer	a.A.	a.A.	a.A.
Star Trek	-	-	78,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Strike Commander	72,95	72,95	107,95
Strike	74,95	-	a.A.
Super Hero	-	-	107,95
Tank Force	-	-	81,95
The Two Towers	-	-	114,95
Treasures II	-	-	78,95
Treasure of Sev. Frodo	65,95	-	a.A.
Troddlers	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	107,95
Ultima 7 dt.	-	-	89,95
Ultima Under World	-	-	114,95
Uncharted Water dt.	-	-	117,95
V for Victory	44,95	44,95	-
Viper Data	72,95	a.A.	a.A.
Vikings	a.A.	a.A.	a.A.
War of the Rocks	79,95	-	79,95
Wax Works	-	-	117,95
Where L.L.W. is G. Santiago	89,95	-	54,95
Wing Commander I	-	-	78,95
Wing Commander II	-	-	49,95
Wizardry 7	-	-	92,95
Wicked	65,95	-	a.A.
Zool	73,95	a.A.	-

## HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack  
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor  
1x3,5 LW 1.44 + 5 1/4 LW + Civilization +  
GunsHIP 2000 + MS-DOS 5.0 Preis komplett DM 2989,00

Joysticks:  
Competition Pro, Standard schwarz DM 27,95  
Competition Pro, Standard transparent DM 29,95  
Competition Pro, Standard transparent-blau DM 38,95

Joysticks PC:  
Thruster DM 199,00

Zubehör:  
elektr. Bootselektor DM 44,95  
Maus-Joystick Umschaltbar DM 39,95  
Reis-Ware Maus DM 79,95  
Color-Maus-Griffin m. Pad DM 99,95  
Synpro Express 3 DM 99,00  
Amiga Action Replay 31. A500 DM 199,00  
Amiga Action Replay 31. A2500 DM 219,00  
Mega Maus (250 Dpi) DM 59,00  
Vollspektrale-Maus DM 119,00  
Crystal Trackball DM 114,00  
Multimode-Maus DM 29,95  
Sunnyline Mouse DM 79,95  
Druckersänder DM 34,95  
X-Copy Prof. 5.0 DM 79,95  
Klickstart-Umschaltplatte DM 99,00  
Klickstart-Umschaltplatte Incl. 1.3 DM 169,00  
Klickstart-Umschaltplatte Incl. 2.0 DM 249,00  
Amiga 500-kompl. m. Maus inkl. 1MB DM 829,00  
AMIGA 500 plus DM 849,00  
AMIGA-Ramonitor 1084 5 DM 579,00  
TV-Modulator DM 79,95

Speicherverweiterung für A 500 auf 1 MB:  
mit Uhr + Akku abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 89,00  
mit Uhr + Akku abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,00  
mit Uhr + Akku abschaltbar + Railroad Tycoon DM 139,85  
mit Uhr + Akku abschaltbar + Monkey Island 2 DM 150,85  
mit Uhr + Akku abschaltbar + Bundel. Men. prof. DM 134,85

Speicherverweiterung  
für A 500 Grundversion erweiterbar auf  
512 KB Preis DM 99,00 1 MB Preis DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:  
512 KB Preis DM 129,00 2 MB Preis DM 299,00

für A 2800 abschaltbar Mega-Mis 2000:  
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 828,00

Leihwerke zu SUPERPREISEN  
3.5" Floppy Drive extern, strom abschaltb., f. A 500 DM 144,00  
3.5" Floppy Drive intern für A 500 DM 144,00  
Leihwerke für PC 3.5" 1.44 MB DM 159,00  
Leihwerke für PC 5.25" 1.2 MB DM 169,00

Festplatten A500 Disagon für Amiga 500:  
A500 52 MB (Quantum LPS 52) DM 1.217,00  
A500 100 MB (Quantum LPS 100) DM 1.519,00  
Mehrspeich. 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten A2000 Oktagon für Amiga 2000:  
A2000 52 MB (Quantum LPS) DM 1.139,00  
A2000 100 MB (Quantum LPS 100) DM 1.439,00  
A2000 182 MB (Quantum LPS 182) DM 1.998,00  
Mehrspeich. 2 MB RAM DM 196,00

Picker-Ries für A500/2000 DM 299,00  
Picker-Ries für A500/2000 mit Multiscan-Mon. DM 399,00

Sound Galaxy DM 298,00

**Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!**

SUPERAUSWAHL - TEUFISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Toppervice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung



Die neuen „Freundinnen“ sind endlich da! Lange Zeit wurde über die Amigas der nächsten Generation nur hinter vorgehaltener Hand gemunkelt, dann kursierten die ersten technischen Daten — jetzt können wir Euch Commodores Wunderwaffen im Kampf um Marktanteile ausführlich vorstellen!

#### DIE ZUKUNFT DES AMIGAS:

# AMIGA 1200 & AMIGA 4000

Es wurde ja auch wirklich Zeit für ein Hardware-Update der betagten Amiga-Linie, denn mit Geräten, deren grundsätzliche technische Konzeption aus dem Jahre 1986 stammt, war den Attacken der Konkurrenz immer schwerer beizukommen — während auf der einen Seite die MS-Dosen und Konsolen am Spiele-Thron säigten, schlich sich auf der anderen klanheimlich der ehemalige Erzrivale Atari mit seinem Falcon 030 an. Was also bieten Commodore Neue, um den Vormarsch der Mitbewerber auszubremsen?

## DER AMIGA 1200

Äußerlich gleicht das Teil dem 600er, lediglich der neu hinzugekommene Ziffernblock läßt den Unterschied erkennen. Auch intern scheint zunächst nicht eben die Hölle los zu sein: Einen schnelleren Hauptprozessor durfte man ja wohl erwarten, insofern ist der 68020 mit 14 Mhz eher eine Enttäuschung — hat doch Ataris Falcon bereits einen 68030! Und wer gemeint hat, daß die Customchips ein Plus an Leistung zeigen, sieht sich getäuscht. Der für schnelle Gra-

fiktransfers so wichtige Blitter-Chip ist derselbe wie schon im steinalten A1000, und der für die Grafikverwaltung zuständige Copper beherrscht ebenfalls nicht mehr Tricks als anno dazumal. Irritierend auch, daß die Soundfähigkeiten nicht aufgemöbelt wurden, es bleibt also bei den gewohnten vier Digi-Stimmen. Jetzt aber genug gemotzt, denn es gibt auch Gutes zu berichten...

Trotz des unveränderten Chipaufbaus werkeln Blitter und Copper nun wesentlich schneller, ganz einfach deshalb, weil die Datenwege zwischen den Chips von 16 auf 32 Bit-Breite erweitert wurden. So bremsen sich die einzelnen Co-Prozessoren nicht mehr gegenseitig aus, wie das bei den herkömmlichen Amigas immer dann passiert, wenn viel Bewegung am Screen ist. Außerdem wurde der Videochip aufgemotzt, so daß im Maximalfall über 200.000 Farben (aus einer Palette von üppigen 16,7 Millionen) gleichzeitig dargestellt werden können. Und das bei einer Auflösung, die

das Bild eines Fernsehgerätes bei weitem übertrifft, sowie ohne augenschädliches Interlace-Geffacker! Liebhaber von Actionspielen können sich darüberhinaus auf noch dickere Endgegner freuen, denn während ein Sprite beim A500 gerade mal 16 Pixel aufweisen durfte, sind's jetzt derer 64.

Auch in punkto Handhabung hat sich einiges getan, z.B. geht der Einbau einer Festplatte nunmehr problemlos vonstatten, da im Gehäuse bereits Platz für preisgünstige Harddisks mit AT-Bus vorgesehen ist. Das wirkt sich auf den Preis aus: Wo eine 100 MB-Scheibe beim A500 noch mit etwa 1000 Mark zu Buche schlägt, sollte beim 1200er die Hälfte reichen. Dazu wurde die Workbench überarbeitet, in der aktuellen Version 3.0 kann sie mit beschleunigtem Aufbau der Menüs und Fenster sowie deutschen Screentexten aufwarten. Außerdem ist das Betriebssystem nun endlich in der Lage, MS-DOS-Disketten zu lesen — Files und Daten können also ausgetauscht werden, wenngleich man natürlich nicht erwarten darf, daß ab sofort alle PC-Games auch am Amiga laufen.

Überhaupt zeigt sich der A1200 anschlussfreudig: Für die Glotze reicht jetzt ein simples Antennenkabel (allerdings schreien die erweiterten Grafikfähigkeiten nach einem vernünftigen Monitor!), und der beim 600er so schmerzlich vermißte Expansion-Port ist wieder vorhanden, nennt sich neuerdings CPU-Slot und wurde nach innen verlegt — Turbokarten oder Speichererweiterungen finden also auf jeden Fall intern Platz. Zusätzlicher Speicher dürfte jedoch kaum erforderlich sein, schließlich wird der A1200 bereits ab Werk mit 2MB RAM ausgestattet. Als besonders vorteilhaft könnte sich in Zukunft der ROM-Port erweisen; genau wie bei den Konsolen lassen sich hier (Spiel-) Module benutzen, womit die lästigen Ladezeiten entfallen.

## DER AMIGA 4000

Für Aufsteiger hält Commo ein neues Topmodell parat, das in absehbarer Zeit wohl den A3000 ersetzen wird. Grafik- und Soundfähigkeiten sowie das Betriebssystem des Flaggschiffs sind identisch zum A1200, mehr Power steckt aber trotzdem drin: Ein 25 Mhz schneller 68040-Prozessor verleiht dem A4000 soviel Speed, daß ein 386SX-PC zum Dampfrechner degra-



Viel Power, großes Gehäuse: der A4000





Noch existiert er nur als Bildmontage: der A1200...

diert wird! Da der Prozessor auf einer Steckkarte untergebracht ist, läßt er sich zudem jederzeit gegen zukünftige Modelle, etwa den 68050, austauschen. Daneben finden sich noch vier zusätzliche Steckplätze im Gehäuse, die Nachrüstung einer PC-Platine für MS-DOS-Betrieb ist also gar kein Problem. Als Diskettenlaufwerk fungiert hier eine (wiederum PC-kompatible) echte HD-Schleuder, die auf einer Disk bis zu 1,8 MB unterbringt; freilich lassen sich damit auch die alten 880KB-Scheiben lesen.

Wie nicht anders zu erwarten, läßt sich Commodore den Prestige-Rechner teuer bezahlen: Je nach Ausstattung kostet der A4000 um die 4.000 Marker (nomen est omen?), was den Betrieb als Spielmaschine praktisch ausschließt. Davon abgesehen würden sich ohnehin nur die wenigsten Spiele mit dem 68040er vertragen...

### RECHNER MIT ZUKUNFT?

Ob, wie und wo ein High-Tech-Gerät wie der A4000 seine Marktnische findet,

muß die Zukunft zeigen, denn ein 486-PC ist mittlerweile ja bereits weitaus günstiger zu haben. Mit dem A1200 könnte Commodore jedoch der große Wurf glücken, und das, obwohl keine technischen Meilensteine (wie einst beim Amiga 1000) gesetzt wurden und der atarianische Falke rein theoretisch sogar überlegen ist. Doch in der Praxis entscheidet letztlich das Software-Angebot über Erfolg oder Niederlage, und diesbezüglich sieht es nicht schlecht aus: Fast die Hälfte aller bereits verfügbaren Amiga-Spiele laufen auch am neuen Modell, bei den Anwenderprogrammen liegt der Prozentsatz noch bedeutend

höher. Nicht zu vergessen, daß die Umsetzung von VGA-Grafiken durch den neuen Standard nun sehr viel flotter (und preisgünstiger) zu machen ist, was den Computer natürlich für die Software-Hersteller wieder interessanter macht.

Ein kleiner Wermutstropfen zum Schluß: Zugunsten des 1200ers wird man demnächst die Produktion aller A500-Modelle einstellen. Nachrüstkits, um die Geräte auf den Stand der Technik zu bringen, sind noch nicht einmal für den A2000 geplant. An-

sehen könnt Ihr Euch den jüngsten Sproß der Commo-Familie übrigens bei seiner offiziellen Premiere auf der World of Commodore in Frankfurt, kaufen vielleicht noch vor Weihnachten — sollte es gelingen, den Preis unter 1000 DM zu halten, dürfte dem Erfolg also nicht mehr viel im Wege stehen! (rl)



Grafik in Fotoqualität, für die neuen Amigas kein Problem.

## TECHNISCHE DATEN

### A500/A2000

### A1200/A4000

#### PROZESSOR & TAKTFREQUENZ

68000/16 BIT MIT 7,14 MHZ

68EC020/32 BIT MIT 14 MHZ (A1200)  
68040/32 BIT MIT 25 MHZ (A4000)

#### GRAFIK

VERSCHIEDENE MODI, U.A.  
320x256 PUNKTE IN 64 FARBEN  
640x512 PUNKTE IN 16 FARBEN  
320x512 PUNKTE IN 4096 FARBEN (HAM)  
AUS EINER PALETTE VON 4096 FARBTÖNEN

VERSCHIEDENE MODI, U.A.  
640x512 PUNKTE IN 256 FARBEN  
AUS EINER PALETTE VON 16,7 MIO. FARBTÖNEN  
640x512 PUNKTE IN 262144 FARBEN (HAM8)

#### SOUND

4 DIGI-KANÄLE (STEREO)

4 DIGI-KANÄLE (STEREO)

#### ANSCHLÜSSE

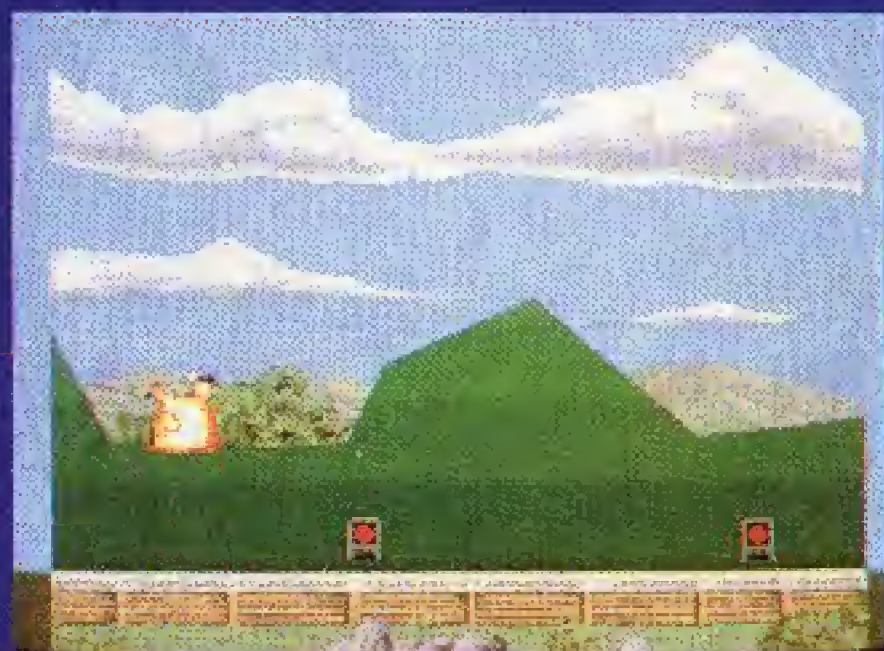
MONITOR, NETZ, ZWEITFLOPPY, 2 MAUS/JOYSTICKPORTS, AUDIO, ERWEITERUNGSBUS (A 500), PARALLELE UND SERIELLE SCHNITTSTELLE FÜR DRUCKER, MODEM ETC. 6 STECKPLÄTZE FÜR ERWEITERUNGSKARTEN (A2000)

TV, MONITOR, NETZ, ZWEITFLOPPY, 2 MAUS/JOYSTICKPORTS, AUDIO, PARALLELE UND SERIELLE SCHNITTSTELLE, ERWEITERUNGSBUS INTERN UND MODULSTECKPLATZ (A1200), 4 STECKPLÄTZE FÜR ERWEITERUNGSKARTEN (A4000)





Die „göttliche“ Grübelelei: Zeus



Strategisches Schwermetall: Tanx



Das Zwilling-Tetris: Twintris

Rechtzeitig zum Geburtstag kann die PD-Box mit einer kleinen Sensation aufwarten: Konsolen-Star Mario wurde erstmals am Amiga gesichtet — auf einer Disk der Serie „Games Collection“!

Wer jetzt schon ungeduldig auf den berühmten Nintendo-Klempner wartet, den müssen wir bis zum Ende des Artikels vertrösten, den Anfang macht nämlich die Games Collection 23 (die ersten Bestellnummern wurden bereits in vergangenen Ausgaben abgehakt). Hier stößt man auf verschieden gemusterte Klötzchen, die nun solange am Screen herumgeschoben werden, bis zwei oder mehr identische Blöcke über- oder nebeneinander liegenbleiben und sich damit in Wohlgefallen auflösen. Kopfschmerzen bereitet dabei die Schwerkraft, denn liegt so ein Stein erstmal unten, dann bleibt er auch dort! Richtig, das Spielprinzip von Zeus kennt man bereits seit „Puzznic“; dennoch macht die Budget-Variante Spaß. Die Level sind durchdacht aufgebaut, können per Paßwort angewählt werden und präsentieren sich in hübscher Grafik und mit netter Musikuntermauerung. Bemängeln könnte man höchstens die hypersensible Maussteuerung.

Auch die Games Collection 29 hält Grübelstoff bereit, allerdings eher von der taktischen Art: Auf dem Schlachtfeld von Tanx stehen sich zwei Panzer gegenüber, die von je einem Spieler kontrolliert werden. Wie nicht anders zu erwarten, beharken sich die beiden Grenadiere nun abwechselnd so lange, bis ein Gefährt zerbröselt ist. Um einen Blattschuß zu landen, begutachtet man zunächst das Schlachtfeld, rollt seinen Tank ein wenig nach links, oder rechts, bestimmt Abschußwinkel und -stärke — bummm! Zwar hängt die Trefferquote auch vom Zufall ab, doch sor-

gen zahlreiche Schikanen wie Berge, Magneten oder Wind für Spannung und Abwechslung. Daneben hält das perfekte Scrolling der bunten Landschaften nebst Sprachausgabe und deftigen Sound-FX die Kanoniere bei Laune.

So, wie wäre es jetzt mal wieder mit einem „Tetris“-Klon? Mit so einem richtig tollen, wo der Steinchen-Dompteur zwei Schwierigkeitsgrade, drei anwählbare Musikstücke und einen Zwei-Spieler-Modus findet? Ja? Dann solltet Ihr zur Games Collection 30 greifen, denn Super Twintris zählt zum Besten, was der PD-Pool in dieser Richtung zu bieten hat! Grundsätzlich wird natürlich wie gewohnt gestapelt: Viereckige Klötze fallen einen Becher herab und müssen gedreht bzw. sortiert werden, auf daß vollständige Reihen entstehen, die sich anschließend verdünnisieren — so entsteht Platz für neue Hochstapeleien. Im Lauf der Zeit steigert sich die Fallgeschwindigkeit der Steinchen, bloß gut, daß der folgende Block im voraus angezeigt wird. Noch besser, daß die Reihenfolge hier anscheinend nicht vom Zufall abhängt, wodurch sich das Game erstaunlich flüssig spielt. Und überhaupt, welcher andere „Tetris“-Verschnitt kann schon mit ruckfrei animierten Klötzchen aufwarten?

Nach all der Gehirnmarter ist es hoch an der Zeit für zünftige Baller-Action, also werfen wir einen Blick auf die Games Collection 35 und das darauf befindliche Microbes. Die Vorgeschichte ist schnell erzählt: Bei einem Viren-Experiment sind der U.S. Regierung gefährliche Bazil-



# BOXX

len entfleucht, die der Spieler nun zu eliminieren hat. Dazu steuert man einen Superpanzer kreisförmig am Screen herum, während gleichzeitig auf die Mikrobeneier in der Mitte geballert wird — ähnlich wie beim Uralt-Automaten „Gyruss“, bloß ging's damals nicht so hektisch zu. Die kleinen Biester vermehren sich nämlich rasend schnell und entlassen fertige Mikroben in die Freiheit, die der Kreisbahn des Spielers zustreben. Erreichen dürfen sie diese freilich nicht, darum hat der Gleiter ein paar Smartbombs sowie einen kräftigen Laser an Bord. Und sonst? Nun, die Grafik ist beeindruckend schnell, die Soundeffekte klingen schön schrill, das Teil ist seine Sharewaregebühr doppelt und dreifach wert!

Weiter geht's mit der Games Collection 39, wo ein brandneuer „Thrust“-Ableger wartet. Wie es sich gehört, wird ein Raumgleiter mit (gewöhnungsbedürftiger) Rotationssteuerung durch finstere Höhlen bugsirt, wobei der Pilot mit dem Sog der Schwerkraft zu kämpfen hat. Geradezu unerhört ist dagegen, daß die Programmierer ihrem **Turbo Raketti** auch einen feinen Duo-Modus spendiert haben. Aber ob alleine oder zu zweit, stets muß der Gegner aufgestöbert und dann abgeballert werden, was weiß Gott nicht einfach ist: In den verwinkelten Gewölben verfliegt man sich ebenso leicht wie man aneckt, die gruftigen Gänge sind nämlich ziemlich eng und weitverzweigt. Auch technisch weiß das Spiel zu gefallen, denn die Grafik scrollt butterweich in alle Himmelsrichtungen, die verschiedenen Landschaften sind farbenfroh gezeichnet, und Sound-FX gibt's obendrein — sogar an eine speicherbare Highscoreliste und Festplatteninstallation wurde gedacht!

So, nun kommen wir aber endlich zur versprochenen Mario-Konvertierung. Gemeint ist allerdings nicht das bekannte „Super Mario Bros.“ von der NES-Konsole, sondern der Plattformklassiker **Donkey Kong**, wo der berühmte Italo-Japaner ja seinen allerersten Auftritt hatte. Der Arcade-Oldy von anno '81 wurde hier originalgetreu umgesetzt und kann neben den ursprünglichen vier Bildern noch mit einer Bonusstage aufwarten. Der Weg dorthin (bzw. zur vom Riesenaffen entführten Freundin) ist allerdings hart: Mario wird von Flammen verfolgt und von rollenden Fässern bedroht, außerdem wollen ihn Laufbänder ständig in die falsche Richtung befördern. Okay, die Grafik mag heutzutage antiquiert wirken, und die Soundeffekte machen keinem PC-Piepser Konkurrenz, aber die Spielbarkeit stimmt nach wie vor. Vom historischen Wert der Veranstaltung ganz zu schweigen...

Die ganz guten Nachrichten kommen ganz zum Schluß: Erstens laufen alle vorgestellten Spiele auch auf dem neuen A600, und zweitens könnt Ihr die Soft zum konkurrenzlos günstigen Preis von nur 1,80 DM pro Disk beziehen, dazu kommt dann bloß noch eine Portopauschale von 5 Markern. Na, wo gibt's denn sowas? Ganz einfach bei

**Hans-Werner Schmitt**

Peterstr. 2

6501 Uelversheim

Tel.: 06249/2423

Bezahlen müßt Ihr übrigens erst nach Erhalt der Rechnung, der Versand erfolgt per Postpaket. Alsdann, bis zum nächsten Mal! (rl)



Microbes — Tod den Viren!



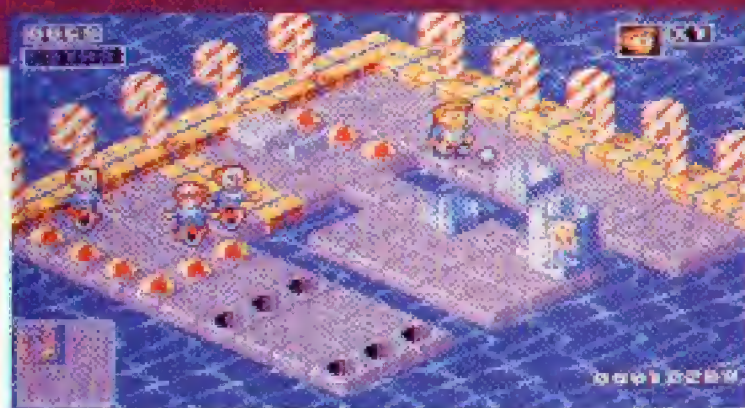
Mit dem Turbo Raketti durch finstere Höltengänge...



Ein Muß für Nostalgiker: Donkey Kong



Die Schweizer Spielmacher von Linel sind auf dem strategischen Geschicklichkeits-Sektor bisher kaum in Erscheinung getreten — trotzdem ist ihnen auf Anhieb eine recht vertrackte Arcade-Knobelei gelungen!



Ganz schön schräg...

Vom Prinzip her erinnert Kiro's Quest ein wenig an die Klassiker „Spindizzy Worlds“ und „Chip's Challenge“; von der Sache her geht es um die Befreiung von Kiro's Freunden, die ein böser Mann tiefgefroren und anschließend in den 50 Levels des Spiels verteilt hat. Ja, und rein praktisch besteht die Hauptschwierigkeit für unseren Helden nun darin, sich überhaupt erstmal zu seinen unterkühlten Kummpels durchzukämpfen...

Er kann sich in den jeweils aus mehreren (einzeln umgeschalteten) Bildern bestehenden Abschnitten nämlich nicht nach Belieben bewegen, sondern wird von allerlei Objek-

## Vorsicht Glatteis KIRO'S QUEST

ten, verschlossenen Türen oder Löchern im Boden gebremst und von Richtungspfeilen umgelenkt. Zudem produzieren Monster-Generatoren fortwährend kleine Ungeheuer, bei deren Berührung ihm sofort eins seiner drei Bildschirmleben abgezogen wird. Andererseits sind die Biester auch wieder nützlich: Kiro braucht sie nur mit seinem Ball zu treffen, dann verwandeln sie sich in Eiswürfel,

mit denen er die Löcher im Boden stopfen kann. Dabei ist aber Eile geboten, denn das Eis schmilzt bald dahin, und die Zeit ist begrenzt. Getroffene Monster hinterlassen auch mal Extras für mehr Punkte, Energie oder Leben. Level-Codes gibt's sogar umsonst.

Okay, das Iso-3D ist nicht weltbewegend, aber doch sehr übersichtlich, die Stick-Steuerung klappt problemlos, und die Soundbegleitung (Musik

& FX) kann sich hören lassen. Aber vor allem ist das Gameplay von der Sorte, die einen nicht mehr so schnell losläßt! (rf)

### KIRO'S QUEST (ECOSOFT/LINEL)

ARCADE - TUFTLEI

71%  
„COOL“



GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	72%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELST.:LEVELC.
DEUTSCH	ANLEITUNG

11. Du marschierst ernst und würdevoll auf Schorsch zu und zeterst mit all Deiner Seriosität: „Hey Alter, das ist gar nicht cool, weißt Du! Schlage vor, Du gibst mir die Disk samt Gitti, dann vergessen wir die Sache und gehen ein Bier trinken, hä?“ Brigitta schließt verzweifelt die Augen und murmelt „Gaga...“. Schorsch reißt verblüfft die Augen auf und murmelt „Jokä?“ Dann stürzt er sich auf Dich und brüllt: „Jokä maaiin!“ Zum Glück stolpert er dabei über das Mädels, und so kannst Du Dich gerade noch in Sicherheit bringen. Schorsch greift sich die Braut und verschwindet brüllend im Park — etwa Richtung Westen. Weiter bei (14).

12. Du bist schon ein ziemlich zauderiger Abenteurer! Vermutlich solltest Du erst noch ein Jahr die Tüftler-Schulbank drücken. Also marsch zurück zu Michael, und sag ihm, er soll jemand anderen schicken...

13. Du hast die Hand schon auf der Klinke, als Du lautstarke Stimmen hörst: Max streitet mal wieder mit sich selbst. Wenn Du Oskar bist, weiter mit (8), ansonsten gehst Du höflich zu (35) zurück.

14. Na schön, weg isser! Du suchst ein wenig herum und entdeckst neben Brigittas zweitem Turnschuh eine Diskette im Gras. Hat der Schlit-

## DUNGEON BLASTER II SCHORSCH'S REVENGE

zer etwa „Indy Light“ liegengelassen? Mit fiebernden Fingern wirfst Du das Teil in die Gameboyfloppy und... nöö, das ist ein Brief von Fr. Labiner, heimlich auf ihrem Handtaschen-Schlepptop getippt: „Hallo Oskar-Moni-Richy-Reinhard-Joker, bitte rettet mich — dann gibt's auch mal einen Cappuccino!“ Tja, denn mal ab zur (26)!

15. Ja, es wäre eine Lust, hier einzukaufen. Bengelmanns Waffenshop, der Pengi-Markt für Schießseisen aller Art oder nicht zuletzt die Abenteurer-Bank mit ihren gefürchteten Zinshämmern und Kredit-Keulen. Doch alle haben sie jetzt zu, nirgendwo ist ein Schorschentöter zu erwerben. Halt mal, dort im Norden — brennt da etwa ein Licht? Nord (56) oder Süd (5)?

16. Es ist zwar wirklich düster, aber im Schein einer Straßenfunzel kannst Du doch erkennen, daß im Rinnstein etwas auf dem Boden liegt. Du hebst es auf und hast einen Turnschuh in der Hand. Tja, wenn man eine mittellose Verlegersgattin

sucht, dürfte das eine eindeutige Spur sein! Weiter bei (38) West oder (31) Ost.

17. Willst Du wirklich durch diese Tür? Dahinter sitzt doch nur Tricky Werner, der Michael beim Bescheißen der Steuer hilft — laß die Jungs lieber in Frieden und konzentriere Dich auf Deine Quest! Zurück zu (35).

18. Alter Naschkater, Du! Na ja, das Kraut tut jedenfalls seine Wirkung, und durch den Lärm Deines Choppers hört Du ganz schwach ein telepathisches „Huaaa! Liraaa!“, das eindeutig aus dem Park kommt. Weiter bei (6).

19. Er war einsam, aber schneller! Das Schlitzmesser von Schorsch sorgt für einen ebenso abrupten wie vorzeitigen Stop Deiner grundsätzlichen Lebensfunktionen. Wir könnten Dir Grämlich's Trauerservice empfehlen: zuverlässig, dezent und mitfühlend...

20. Du stehst auf der nächtlichen

Straße vor dem Verlagsgebäude. Wat nu? Osten (31) oder Westen (47)?

21. In Anbetracht der vertrackten Situation kehrst Du um und holst doch noch Deine Ente, indem Du sie huckepack nimmst. Du knallst sie Schorsch vor die Füße, wirfst kurzfristig den Motor an (was wegen der kaputten Kühlung ein haarsträubendes Geheule und Gehuste zur Folge hat), betätigst den Rauchschwaden-Generator und bedroht unseren Unhold mit der hochgefährlichen Revolverschaltung. Der ahnt irgendwie, daß es nun kritisch wird, greift sich das Mädel und verschwindet blitzschnell in Richtung Westen. Weiter bei (14).

22. Vorsichtig schleichst Du den Weg entlang und erreichst das Colgate-Building (wo — natürlich — auch die Büros der Paua Plä beheimatet sind). Alles scheint ruhig, nichts zu sehen. Plötzlich entdeckst Du doch etwas: Im Hof der Company ist offenbar eine Palette umgekippt, und eine der Haifcreme-Spraydosen wurde unter dem Tor hindurch auf den Gehweg geschleudert. Du nimmst das Teil und rufst der zahllosen Konkurrenz zähnefletschend „Ihr kriegt Indy nicht!“ über den Zaun. Zurück nach Norden bis zur Nr. (15).



Daß die Jungs aus Gütersloh ein Händchen für schnelle 3D-Grafik haben, konnte man bereits an ihrem furiosen Ballerspektakel „Trex Warrior“ erkennen — aber hier werden Geschwindigkeiten erreicht, die selbst einem hochgezüchteten 486er-PC zur Ehre gereichen würden! Doch selbst der flottesste Biker muß sich zunächst Zeit für die Auswahlcreens nehmen: Hier entscheidet man sich zwischen manuellem und automatischem Getriebe und darf sich eines von sechs Piloten-Portraits aussuchen. In der Praxis kommt das einer Wahl des Motorrads gleich, denn die Typen unterscheiden sich durch technische Qualitäten wie Kurvenhandling, Beschleunigung oder Endgeschwindigkeit.

Zudem können noch allerlei Statistik-Tabellen, Rundenrekorde und Strecken-Infos abgerufen werden, ehe man entweder ein paar Trainingstrunden zieht oder gleich in den Positi-

**Hochkonjunktur für Vektor-Raser: Erst in der letzten Ausgabe schrammte der Psygnosis-Feuerstuhl „Red Zone“ knapp am Hit vorbei — und Thalions Motorrad-spektakel ist glatt noch ein Eck rasanter unterwegs...**

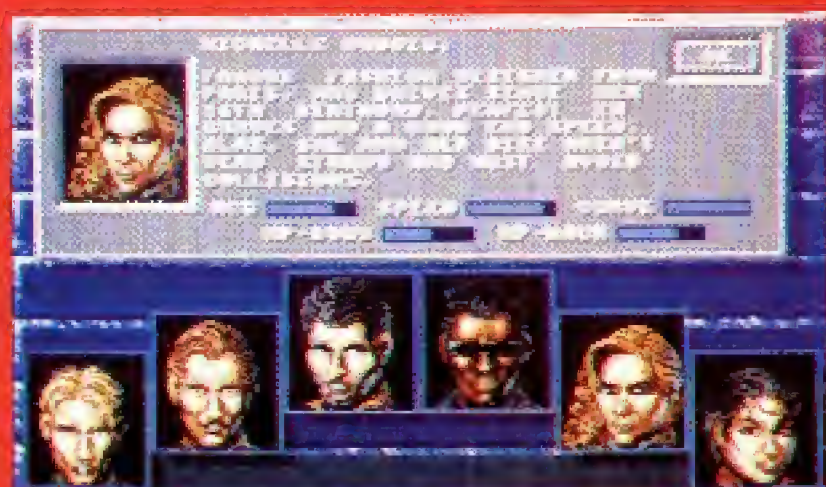
## DER SIEGER KRIEGT ALLES? NO SECOND PRIZE

genblicklich im Griff, bald können Kurven elegant geschnitten und Gegner gekonnt von der Bahn gerempelt werden. Allerdings führen zu exzessive Kollis-

sionen zum Totalausfall der Maschine und damit zum Verlust des Rennens. Tröstlich immerhin, daß eine Rekorder-Funktion stets die letzten Momente des

Geschehens aufzeichnet, so daß man seine Fahrfehler jederzeit nachprüfen kann — wahlweise aus der Fahrerperspektive oder von einem Begleithubschrauber aus. Eine prima Gelegenheit, die pfeilschnelle Grafik gefahrlos zu bewundern, denn hier wird das Tempo nicht bloß am Tacho angezeigt, hier huscht die 3D-Landschaft wirklich mit einem Affenzahn vorbei! Das Erstaunliche dabei ist, daß es an grafischem Beiwerk wie Häusern, Bäumen oder Bergen im Hintergrund trotzdem nicht mangelt...

Während der Fahrt müssen sich die Ohren zwar mit dem Gedröhn der Motoren begnügen, ansonsten werden sie jedoch mit feiner Musik verwöhnt. Hätte Thalion noch Boxenstops, unterschiedliche Witterungsbedingungen und einen Zwei-Spieler-Modus untergebracht, hätten wir No Second Prize die Hit-Trophäe gewiß nicht verwehren können — so reicht's halt „nur“ zu einem astreinen Rennspiel! (rl)



onskampf einsteigt. Insgesamt 20 Strecken gilt es zu absolvieren, von Hockenheim über Brands Hatch bis hin zu Imola ist alles vertreten, was Rang und Namen hat. Das Fahrerfeld umfaßt dabei stets dieselben fünf Computergegner, allesamt wahre Cracks. Sicher, auf den ersten Pisten sind die Kontrahenten mit etwas Übung noch relativ einfach zu bezwingen, aber wenn später Ölpfützen und Felsen den Asphalt verunzieren, wird's echt hart! Für Abwechslung im Renngeschehen sorgen Straßensenken und 90°-Kurven, auf Boxenstops und Detailschmankerl wie Rückspiegel oder Zuschauer auf den Tribünen muß man jedoch verzichten.

Das fällt umso leichter, als sich No Second Prize einfach fantastisch spielt: Die Maussteuerung (deren Sensitivität einstellbar ist) hat man fast au-

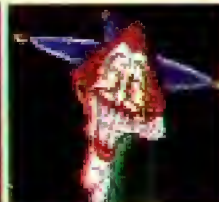


### NO SECOND PRIZE (THALION)

#### VEKTOR-RACING

**81%**

„RASANT!“



GRAFIK	76%
ANIMATION	88%
MUSIK	72%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPASS	82%

#### FÜR GEÜBTE

**PREIS DM 85,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	TABELLE
DEUTSCH	ANLEITUNG

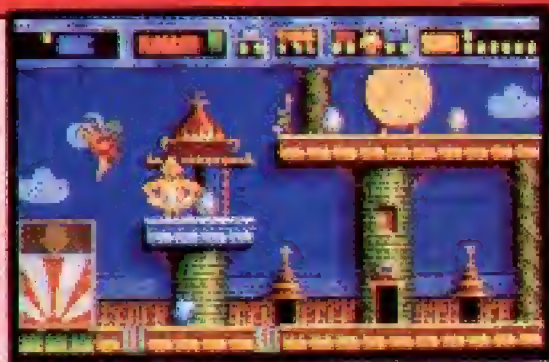


# DER LATTEX HELD



Originelle Spielideen sind rar geworden, vor allem die Plattform-Landschaften werden fast nur noch von bewaffneten Helden in Sprungstiefeln heimgesucht. Immerhin, bei System 3 hat man sich jetzt etwas Neues einfallen lassen!

# PUTTY



Damit ist allerdings keinesfalls die einschläfernde Vorgesichte gemeint: Der böse Zauberer Dazzledaze hat alle Bewohner von Putty Moon entführt, nur einer konnte entweichen — Putty, ein springelbender Kaugummi! Um die Kidnappingopfer wieder ranzuschaffen, muß der ungewöhnliche Held all seine „dehnbaren“ Fähigkeiten aufbieten und 18 feindverseuchte-Level nach Hilfsrobotern abgrasen.

Als Kautschuk zur (Plattform-) Welt zu kommen, hat unbestreitbare Vorzüge: Putty kann laufen, springen, sich unglaublich weit ausdehnen oder

ganz flach auf den Boden quetschen. Nur in den seltensten Fällen empfiehlt es sich, einfach draufloszu hüpfen; vielmehr will jede Aktion im voraus geplant sein, schon weil

den einzelnen Gegnern nur auf höchst unterschiedliche Art und Weise beizukommen ist: Mal hüpfte man ihnen auf den Schädel, dann werden sie zur Seite geboxt, im Notfall bläst sich der digitale Barbapapa auf das Vierfache seiner ursprünglichen Körpergröße auf — zerplatzt er dann mit lautem Knall, fegt es sämtliche Bösewichte vom Screen! Als besonders nützlich erweist sich auch die Gabe, die Gegnerschaft „einzuschleimen“, denn so kann man entweder ei-

nen Teil der bisher verlorenen Lebensenergie zurückgewinnen oder sogar für begrenzte Zeit Gestalt und Fähigkeiten des Feindes übernehmen.

Es steht also eine hübsche Bandbreite verschiedenster Verteidigungstechniken zur

am Zahnseideband verdient. Alleine das sagenhafte Augenrollen mancher Gegner ist schon zum Kringeln, aber wie sich der Titelheld über den Screen „quetscht“, wie er sein halbes Augenpaar hinter sich herzieht oder manchmal gelangweilt dreinguckt, das ist



Verfügung, genau wie es Widersacher in den verschiedensten Variationen gibt: Gefährliche Pilze hüpfen wild über den Screen, Raupen drohen mit funkelnden Blitzen, Spielzeugsoldaten marschieren

einfach genial! Zu bemängeln wäre vielleicht das nicht ganz ruckfreie Scrolling, die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung und die Tatsache, daß man sich während des Spiels mit Soundeffekten begnügen muß. Dem Spaß an der Freude tut das jedoch kaum einen Abbruch, mit Putty haben die Jungs von System 3 gezeigt, daß sie mehr auf der Pfanne haben als nur langweilige Neuauflagen von „Last Ninja“. (rl)



durch die Gegend, fast jeder Level hält neue Überraschungen und Gefahren bereit. Zum Glück enden nicht alle Feindberührungen gleich tödlich, Putty verfügt über drei Leben und ein paar Continues, wodurch auch weniger geübte Zocker ihre Freude an dem Gummimännchen haben werden — zumal hier an Gags, Extras und Bonuskammern nun wirklich kein Mangel herrscht.

Auch die Grafik wurde nicht vernachlässigt, sämtliche Landschaften kommen bunt, abwechslungsreich und durchgestylt daher, und die witzige Animation der Sprites hat sich glatt den goldenen Kaugummi

## PUTTY (SYSTEM 3)

### PLATFORM-INNOVATION

81%  
„POWER-GUMMI“



GRAFIK	79%
ANIMATION	86%
MUSIK	69%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	67%
DAUERSPASS	84%

### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 90,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



DAS COMPUTERSPIEL-MAGAZIN AUF VIDEO

# GAMES

## GUIDE

NEU auf VIDEO



AUSGABE 1

# GAMES



Ausgabe 1  
11/12/91

NEU!

DAS COMPUTERSPIEL-MAGAZIN  
AUF VIDEO

Im Test:



Lotus III



History Line



Premiere Fun Soft

In dieser Ausgabe:

- Haufenweise Spieltests
- News aus London von der European Computer Trade Show
- und ein Wettbewerb

Brandheiße News, Facts, Infos, Trends  
und Specials rund um's Thema  
Computer- und Videospiele

Dynamic Media  
PRODUCTION  
C. Bergmeier

- Die allerneuesten Games in Bild und Ton!
- Auf einem 45 Minuten-Video!
- Brandaktuell!
- Für alle Spielefans mit Amiga Atari ST oder IBM PC!
- Die revolutionäre Neuheit der Computerspiel-Medien!
- Wer Games Guide nicht kennt, hat die Welt verpennt!

Einzelpreis: 29,95  
Versandkosten: 3,- DM  
bei Vorkasse mit Verrechnungsscheck.  
8,- DM bei Nachnahme.  
Abopreis: 155,70 DM  
für 6 Ausgaben

*Jetzt bestellen!*

11 für nur **29.95**

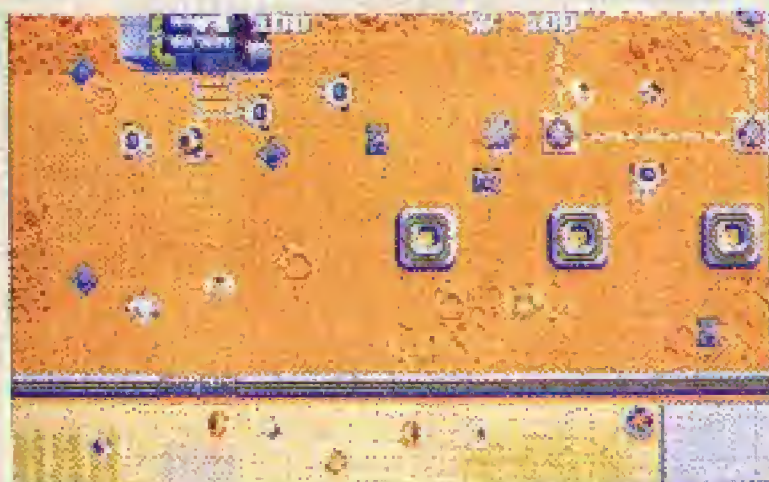
Schriftlich:  
Dynamic Media  
Lange Str. 112  
2870 Delmenhorst

Telefonisch:  
04221/16716 (Dynamic Media)  
oder  
04221/64483 (Megasoft)  
Fax: 04221/17789 (Dynamic Media)

Abo-Kunden werden automatisch  
Mitglied im Games Guide Club und  
können auf Wunsch günstig Spiele  
bestellen, die neuesten Infos bei der  
Hotline erfragen und vieles mehr.



# REBELLION



Rebellion gegen Digitalschrott...


Mit diesem Actionspiel feiert das neue Budget-Label Fun Factory seine Amiga-Premiere. Wir würden ja gerne gratulieren und alles Gute für die Zukunft wünschen, aber angesichts der Qualität des Einstands dürfte das wohl sinnlos sein...

Gesucht werden ein bis zwei Helden, die Mars-Kolonisten aus der Gewalt amoklaufender Roboter erretten, doch werden sich wohl kaum so viele finden. Es ist nämlich völlig egal, ob man hier alleine oder im Team antritt, trotz Zeitlimit spielt sich die Geiselnbefreiung etwa so erfrischend wie eine Klinikpackung Schlaftabletten: Winzige Robbies tuckern wirr über den Screen, während der Spieler im Schnecken tempo hinterherkriecht, um ein paar Laser-Treffer anzubringen — wow!

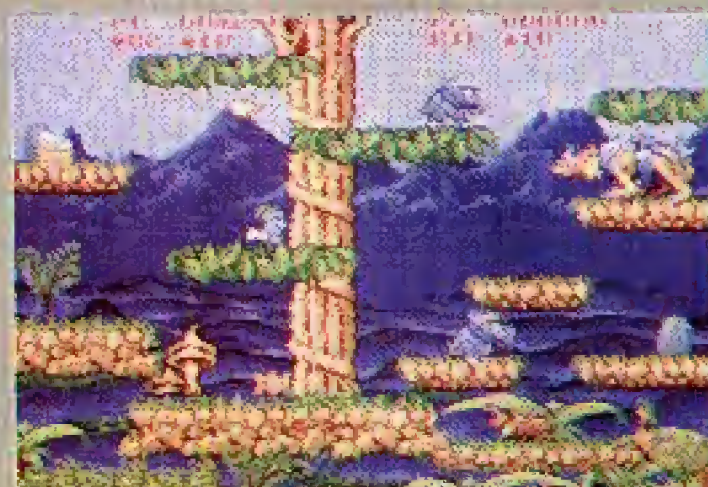
Die Steuerung steht dem Gameplay in punkto Trägheit nicht nach, was es stellenweise ganz schön schwierig macht, die Blechkameraden zu exekutieren, ohne die braven Kolonisten mitabzuschlachten, aber wer zu viele Geiseln tötet, bekommt die Höchststrafe und muß die ganze öde Mission wiederholen. Sind schließlich alle Blechlinge beseitigt, braucht man die Siedler bloß noch zum Raumschiff zu geleiten und darf sich im nächsten Level weiterlangweilen. Okay, es tauchen ab und zu neue

Gegner auf, manche davon hinterlassen nach Abschluß sogar Extrawaffen, aber am Minimal-Spielablauf ändert das wenig.

Passenderweise wird das Geschehen in blasser Grafik präsentiert. Draufsicht-Backgrounds und Sprites verbreiten Tristesse, und das Scrolling glänzt durch Abwesenheit. Zwar war auf der Disk noch Platz für ein paar Zwischenbildchen, für Musik oder vernünftige FX, hat's jedoch nicht gereicht, was uns schon zum Fazit bringt: 28 Märker sind für diese Spar-Rebellion etwa 26 zuviel — der Rest ist Materialwert. (rf)

REBELLION (FUN FACTORY)	
BILLIG - BALLEREI	
22%	
„SCHNARCH...“	
GRAFIK	34%
ANIMATION	29%
MUSIK	-
SOUND-FX	24%
HANDHABUNG	36%
DAUERSPASS	19%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 28,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEIFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

# SLACKSKIN & FLINT



Wahrscheinlich sind die Saurier vor Langeweile ausgestorben...


Kurz danach ist auch zu spät: Ein paar Tage nach ihrem Budget-Rebellen ließen die Jungs der Fun Factory noch diese Dino-Hüpferei auf unsere Redaktions-Monitore los — Jump & Run aus der Steinzeit sozusagen.

Steinzeit jedenfalls, soweit es das altbackene Gameplay betrifft; die beiden Hauptdarsteller sind zwar Saurier, aber eigentlich von einem anderen Stern. Ein magischer Wirbelwind hat Slackskin und Flint unglücklicherweise (für sie und den Spieler) in eine fremde Dimension befördert, weshalb nun der Rückweg durch fünf Welten à zehn Level ansteht. Nicht zu vergessen, daß sich das Tor zur nächsten Stufe erst öffnet, wenn zuvor zehn Eier aufgesammelt wurden — warum, wissen die Götter.

Sie müßte man wohl auch fragen, warum sich eigentlich bis zu zwei Spieler für diesen Eieranz interessieren sollten. Schließlich dient alles Plattform-Gehüpfe hier nur als Vorwand, um die reichlich vorhandenen Gegner zu plätten: Auf Knopfdruck zerbröseln man feindliche Kakadus, Enten oder Pinguine zu Obst und Backzeug, das durch einen beherzten Sprung in allerlei nützen und unnützen Krimskrums wie Extra-Leben, Steuerungsumkehr, Feuerbällen und besagte Eier umge-

wandelt werden kann. Obwohl der Stick dabei prima gehorcht, gehören Ausweichmanöver hier in die Kategorie Glücksspiel — die Hauptdarsteller sind einfach zu sperrig geraten. Schade, denn jede Feindberührung und jeder Absturz kosten unweigerlich ein Echsen-Leben.

Überhaupt schade, daß der Spielwitz so sträflich vernachlässigt wurde, denn Grafik und Sound wären ja ganz okay, genau wie die Möglichkeit, im Optionsmenü die Anzahl der Leben einzustellen. So aber kann eigentlich nur der Preis so richtig überzeugen. (rf)

SLACKSKIN & FLINT (FUN FACTORY)	
SPAR - SPRINGER	
39%	
„TRAURIGER SAURIER“	
GRAFIK	62%
ANIMATION	50%
MUSIK	52%
SOUND-FX	31%
HANDHABUNG	48%
DAUERSPASS	30%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 28,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEIFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN



## Diamantenfieber & Bombenwahn

Fast zwei Jahre ist es nun schon wieder her, daß sich die Jungs von Kaiko mit der Steinchen-Tüftelei „GEM'X“ die ersten Hit-Sporen verdienten. Zeit genug, um einen Nachfolger zu programmieren, der's krachen läßt!

# GEM'Z

Für erfahrene Grübler sind das freilich alte Hüte, aber jetzt kommt ja erst der Clou: Mit den begrenzt vorhandenen Sprengsätzen darf man nicht nur auf seine gleichzeitig agierenden Kontrahenten losgehen, sondern auch Diamanten vernichten — und daß die Bömbchen nach dem Auslegen eine Weile über das Spielfeld gekickt werden können, gibt zusätzliche Stratego-Würze!

Nicht zuletzt dank der vielen Extras (z.B. hinter-

hen hätte, macht GEM'Z doch tierisch Laune — dafür sorgt neben der gänzlich neuen Zusammenstellung von Altkanntem auch die feine Präsentation: Nach dem rasanten Intro erwarten den Spieler vielerlei unterschiedliche Grafiksets und heiße Soundtracks von Altmeister Chris Hülsbeck. Am besten hat uns jedoch die tolle Sprite-Animation gefallen; wie Kiki hüftschwingend über den Screen wackelt oder Zilla sich nach einem Gegnerkontakt auf dem Boden wälzt, das ist schon mehr als nur einen Hingucker wert.

Daher ergeht hiermit folgendes Fazit: Einsame Individual-Zocker werden GEM'Z ganz spaßig finden, gesellige Gambler sollten sich für Kaikos innovative Action-Tüftelei aber unbedingt einen Vier-Spieler-Adapter besorgen — und werden begeistert sein! (rl)

Wer seine Steinchen liebt, der schiebt...

War beim Vorgänger noch Grübeln pur angesagt, so wurden diesmal zwei völlig verschiedene Genres miteinander verquirlt: Während einerseits frei nach dem „Puzznic“-Prinzip Steinchen durch die Gegend geschoben werden, sollen sich die Spieler andererseits à la „Dynablasters“ mit Bomben bekriegen. Eine interessante Mischung, die durch einen famosen Mehr-Spieler-Modus noch interessanter wird — sofern nämlich ein geeigneter Joystick-Adapter vorhanden ist, dürfen bis zu vier Sprengmeister gleichzeitig an der Geschichte teilnehmen. Moment mal, an welcher Geschichte eigentlich?

Nun, ein berühmter Meisterdieb hat die Kronjuwelen ihrer Majestät geklaut, was ein

Helden-Quartett mit den schönen Namen Lady'Z, Hom, Zilla und Kiki (ja, das ist dieses reizende Japan-Pin Up aus „GEM'X“) auf den Plan ruft. In der spielerischen Praxis gilt es dann, 104 Screens lang mindestens drei identische Diamanten auf einen Haufen zu schieben, so daß sie sich in Wohlgefallen auflösen. Damit's schön knifflig wird, wechseln manche Steine beim Berühren bestimmter Felder ihr Aussehen, es gibt Farbfilter, Teleporter und andere Gemeinheiten.

läßt jede aufgelöste Steinchenreihe Jokerdiamanten, Bomben oder Schutzschilde) kann man das Game also ganz nach Lust und Laune eher taktisch oder eben actionlastig angehen. Die problemlose Steuerung dürfte dabei jedem Gusto gerecht werden, und Level-Paßcodes sind heutzutage ja schon fast selbstverständlich. Wenn gleich die ersten paar Stages Knobel-Profis noch klar unterfordern und grundsätzlich kaum Spielelemente auftauchen, die man noch nie gese-

...aber wer zu spät kommt, wird zerbombt!

**GEM'Z**  
(KAIKO/SOFTWARE 2000)

**ACTION - TUFTELEI**

**78%**

„BOMBIG!“



GRAFIK	66%
ANIMATION	79%
MUSIK	82%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	76%

**FÜR FORTGESCHRITTENE**

PREIS	DM 70,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGH-LEVEL-CODES
DEUTSCH	ANLEITUNG





# Global Chaos



Die Werbung ist wahr: „Willkommen zu Global Chaos CDTV, einem verblüffenden Unterhaltungsprodukt der Zukunft“. Dieser Schund ist wahrlich verblüffend und gehört überall hin, bloß nicht in die Gegenwart...

Die kruse Mischung aus seltsamer Musik, merkwürdigen Grafiken und dem Flop-Game „Top Banana“ stellte uns vor arge Probleme. Denn eigentlich gehört die Scheibe ja in unsere Rubrik für CDTV-Konvertierungen, schließlich gibt es die Bananen-Hilfserei bereits auf Disk. Andererseits sind die nun enthaltenen Beigaben *derart* verblüffend, daß sie auch einen eigenen Test rechtfertigen:

Da wären zunächst mal vier „Hardcore-Techno-Musikstücke mit sich nie wiederholender Rave-Grafik“. Wieder-

holen tut sich dabei wirklich nix, bloß langweilen tut man sich recht schnell, und den Sound dürften auch nur ganz harte Techno-Fans gut finden. Hinter dem Menüpunkt „Digital Love“ verbergen sich vier saute Schmulzen, die von noch viel sanfteren Grafiken untermalt werden — Leute mit Schlafstörungen werden begeistert sein! Richtig stressig wird's dagegen bei den „kyberdelischen“ Dauer-Ani-

mationen von „Eternal Rave“, die angeblich besonders für Parties, Nachtclubs etc. geeignet sind. Stimmt auch, vor allem wegen des Begleitsounds läßt sich dieser Programm-Teil hervorragend als Rauschschmeißer benutzen — wenn die Gäste freiwillig gar nicht gehen wollen...

Bleibe noch das „phänomenal originelle, höchst fesselnde, psychedelische Videospiel“ Top Banana. Im April

kassierte die eklige Plattform-Arie saute 16 Prozent; diese eh schon schmeichelhafte Bewertung läßt sich hier leider nicht mehr halten, weil die Steuerung mit dem Joypad endgültig zum Fiasko gerät. Noch Fragen? (ms)

Der ganz normale Wahnsinn...



## GLOBAL CHAOS (HEX)

### CHAOS - MIX

15%

„CHAOTISCH“



GRAFIK	18%
ANIMATION	31%
MUSIK	24%
SOUND-FX	15%
HANDHABUNG	18%
DAUERSPASS	12%
FÜR HARTGESOTTENE	
PREIS	DM 89,-

23. Da steht ja unversehrt Dein treues Radl. Du schwingst Dich in den Sattel und schaltest sofort in den höchsten Gang — hättest Du nicht machen sollen, denn als plötzlich eine Querstraße Deinen Weg kreuzt, bleibt der Drahtesel am Bordstein hängen. Du probst den Handstand über'm Lenker und büßt bei der unsanften Landung 5 Lebenspunkte ein. Westlich liegt ein Park, aus dem unheilverkündend ein wohlbekanntes „Huuaa!“ schallt (6); nördlich (25) und südlich (33) führt die Querstraße weiter.

24. Deine merkwürdige Aktion hat Schorschi aufmerksam gemacht. Er entdeckt Dich, schnappt sich Brigitta und sucht brüllend in Richtung Westen das Weite. Lies Nummer (14).

25. Ach, Du fällst auch auf jedes Ablenkungsmanöver rein! Ab zur Nummer (6).

26. Deprimiert trottest Du zurück zum Hauptweg und schlägst von dort aus die westliche Richtung ein. Alles ist totenstill (55).

27. Du öffnest die Tür, und schon purzeln Dir allerlei Redakteure entgegen. Tja, Hundehütten-Syndrom! Joe kommt direkt vor Dei-

## DUNGEON BLASTER II SCHORSCH'S REVENGE

nen Füßen zu liegen und beginnt sofort, falsch und laut zu singen. Verzweifelt stopfst du das Menschenmaterial wieder zurück in die Kiste, knallst die Tür zu und verkrümelst Dich nach (35). Es sei denn, Du wärst Moni, dann geht's bei (42) weiter.

28. Du suchst nach Ausgängen, kannst aber keine entdecken, also konzentrierst Du Dich und lauschst. Ein leises „Gäld-äääh!“ scheint von unten zu kommen. Du examinierst den Boden, und tatsächlich ist in einer staubigen Ecke eine Falltür ins Parkett eingelassen. Alles weitere läuft wie bei jedem Rollenspiel: Du kannst die Wackel-Diele anheben und den darunterliegenden Knopf betätigen, worauf die Tür lautlos aufschwingt. Weiter bei (37).

29. Schon nach wenigen Metern flackert ein Lagerfeuer durch das Unterholz, und Du hörst das wohlbekannte „Huua! Gäld-äääh!“ des Schlitzers, gemischt mit einem durchdringenden Quietschen — of-

fenbar Gitti. Ha, ein Szenario wie in jedem schlechten Horrorfilm! Was willst Du nun tun, hm? Machen wir es davon abhängig, wer Du bist: Moni schleicht nach (58), Richy nimmt die (2), Joker kaspert zur (11) zurück, Reinhard liest bei (21) weiter, und Oskar schleppt sich zur (36).

30. Todesmutig vertraust Du auf Deine tödliche Ikebana-Kunst sowie auf Deinen Pyjama (falls Du einen anhabst) und schleichst Dich in den angrenzenden Raum (52).

31. Hm. Der Weg wird immer schmaler, die Lichter spärlicher. Schließlich endet ein kaum erkennbarer Pfad blind vor der Bahnstrecke Haar — Tiefenbach. Du erkennst Hunde-Lady Daisy, die gerade wieder versucht, den 21.15 zu reißen, und wunderst Dich, daß die Bundesbahn den Köter noch nicht angezeigt hat. Egal, hier geht's nicht weiter, zurück zu (20).

32. Voll ruhiger Zuversicht startest Du Deine 1400er Suzi, und schon

spürst Du endlich wieder diesen befreienden Fahrtwind! Nach einer Weile merkst Du, daß weniger der Fahrtwind als vielmehr die dunkle und stürmische Nacht um Deine aufgebockte Maschine wuselt. Aber das kann ein erprobtes Multi-Genie nicht erschüttern, und so teleportierst Du Dich einfach ein Stück weiter bis zur nächsten Querstraße. Nun kannst Du nach Norden (25) oder Süden (33) weiterfahren. Außerdem führt ein Sandweg nach Westen in den Park (6). Wenn Du im Besitz einer Topfpflanze bist, darfst Du sie aufnaschen (18).

33. Du fällst auch *wirklich* auf jedes Ablenkungsmanöver rein! Ab zur Nummer (6)!

34. Pöh, nur eine leere Abstellkammer! Staub kitzelt Dir in der Nase, und Du befürchtest einen Heuschnupfen. Deine Gesundheit willst Du weder für Indy noch für Brigitta riskieren, also zurück zu (7).



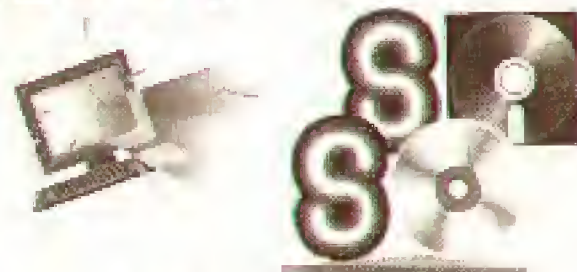


**SOFT & SOUND bietet jetzt noch mehr:**

# 1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND macht's möglich!  
Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.  
Und dann neu und originalverpackt kaufen.  
Oder einfach zurückgeben.



# 2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B.:

**A500 Speichererweiterungen**  
auf 2,5MB DM 222,--  
auf 2,5MB m.Uhr DM 248,--  
auf 1MB DM 59,--  
auf 1MB m.Uhr DM 69,--  
3,5" Laufwerk DM 139,--

## Bi-Turbo Systeme für Amiga 500 und 2000

Bi-Turbo System 68020 Turbokarte nur 399,--  
Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM m.1MB 499,--/\*29,-- mtl.  
Bi-Turbo System 68020, 32-Bit Ram mit 4MB 699,--/\*31,-- mtl.  
Co-Prozessor 68882 (20 MHz) z. Aufrüsten nur 179,--

## Festplattenfestival für Amiga 500

105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern 899,--/\*33,-- mtl.  
\*Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alle Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

# 3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun, pünktlich vor Weihnachten, endlich da:

**Der Software-Discount**  
So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft!  
Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:  
Wir bieten Spiele zwischen **DM 4,90 und DM 49,90**

und keinen Pfennig mehr.  
Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

## SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45 Osdorfer Str. 13 Tel.: 030/7126932 O-1034 Berlin Boxhagener Str. 23 Tel.: 030/5892067 O-1071 Berlin Rohdenbergstr. 6 Tel.: 030/4491026 O-1330 Schwedt/Oder Ringstr. 8 Tel.: 03332/31620 W-2000 Hamburg 76 Beethovenstr. 57 Tel.: 040/224633 W-2000 Hamburg 13 Beim Schlump 21 Tel.: 040/458115 W-2300 Kiel Sternstr. 18 Tel.: 0431/970046 W-2820 Bremen 71 Fahrenbergstr. 54 Tel.: 0421/607404 W-2900 Oldenburg Edewechter Land Str. 47 Tel.: 0441/501445 O-3014 Magdeburg Braunschweiger Str. 104 Tel.: auf Anfrage	W-3100 Celle Im Kreise 16 Tel.: 05141/214411 W-3300 Braunschweig Holwedestr. 10 Tel.: 0531/506231 O-3300 Schönebeck Hornstr. 11 Telefon auf Anfrage W-3340 Wolfenbüttel Heimstättenweg 23 Tel.: 05331/61800 W-3400 Göttingen David-Wilbert-Str. 2 Tel.: 0551/46563 W-3500 Kassel Lange Str. 81 Tel.: 0561/39463 W-4000 Düsseldorf 30 Gneisenstr. 1 Tel.: 0211/4910187 W-4040 Neuss Hantorstr. 20 Tel.: 02131/278967 W-4050 Mönchengladbach Neusser Str. 210 Tel.: 02161/501556 W-4100 Duisburg 1 Ulrichstr. 2-4 Tel.: 02032/21084	W-4150 Krefeld Kölner Str. 485 Tel.: 02151/300409 W-4250 Bottrop 1 Essemer Str. 6 Tel.: 02041/21973 W-4290 Bocholt Nordwall 13 Tel.: 02871/184123 W-4300 Essen 1 Malke Str. 36 Tel.: 0201/207629 W-4330 Mülheim Delle 47 Tel.: 0208/390370 W-4350 Recklinghausen Dortmunder Str. 31 Telefon auf Anfrage W-4400 Münster Friedrichstr. 8 Tel.: 0251/278515 W-4440 Rheine Auf dem Thie 8 Tel.: 05971/2219 W-4500 Osnabrück Petersburger Wall 17 Tel.: 0541/586809 W-4600 Dortmund 50 Stadtkamer Str. 420 Tel.: 02131/759786	W-4630 Bochum Hener Str. 383 Tel.: 0234/531018 W-4690 Herne Hauptstr. 178 Tel.: 02325/53643 W-4800 Bielefeld Schloßhöhe 1 Tel.: 0521/338053 W-5000 Köln 1 Van-Weert-Str. 20-22 Tel.: 0221/721806 W-5000 Köln 41 Gottesweg 149 Tel.: 0221/446499 W-5300 Bonn Schieffels Weg 24 Tel.: 0228/625076 W-5400 Koblenz Merkenbüdchen Weg 24 Tel.: 0261/31848 W-5500 Trier Zuckerbergstr. 21 Tel.: 0651/40532 W-5600 Wuppertal Friedrich-Engels-Allee 256 Tel.: 0202/81118 W-5760 Aachen-Heim Lange Wiede 30 Tel.: 02932/1094	W-5800 Hagen Bergischer Ring 5 Tel.: 02331/26774 W-5840 Schwerte Friedenstr. 2 Tel.: 02304/2813 W-5860 Iserlohn 1 Hans-Böckler-Str. 36 Tel.: 02371/224338 W-5880 Lüdenscheid Forum am Stempelplatz 2 Tel.: 02351/21900 W-6300 Gießen Bahnhofstr. 6 Tel.: 0641/73967 W-6348 Herborn Westerwaldstr. 4 Tel.: 02772/41332 W-6360 Friedberg Kaiserstr. 201 Tel.: 06031/61917 W-6520 Worms Luisenstr. 10 Tel.: 06241/88444 W-6600 Saarbrücken Stengelstr. 8 Tel.: 0681/582771 W-6630 Saarlouis Saarbrücker Str. 22 Tel.: auf Anfrage	W-6650 Homburg Karlsbergstr. 16 Tel.: 06841/15142 W-6670 St. Ingbert Ludwig Str. 14 Tel.: 06894/382850 W-6680 Neukirchen Bahnhofstr. 13 Tel.: 06821/26797 W-6750 Kaiserslautern Fabrikstr. 32 Telefon auf Anfrage W-6800 Mannheim Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring Tel.: 0621/101203 W-7000 Stuttgart 40 Stadtbürger Str. 45 Tel.: 0711/874087 O-7033 Leipzig Dreilindenstr. 17 Tel.: 0341/4787781 W-7500 Karlsruhe 1 Lessingstr. 5 Tel.: 0721/853360 W-7800 Freiburg Lehmer Str. 24 Tel.: 0761/287112	W-7850 Lärach Kreuzstr. 104 Tel.: 07621/49690 W-8000 München 5 Reichenbachstr. 33 Tel.: 089/2021285 W-8134 Pocking Schloßberg 2 Tel.: 08157/4088 W-8360 Deggendorf Metzgergasse 5 Tel.: 0991/30376 W-8500 Nürnberg 30 Finkelwiesenstr. 37 Tel.: 0911/467744 W-8700 Würzburg Bergmeistergasse 2 Tel.: 0931/12290 W-8900 Augsburg Heini-Dittmar-Str. 17 Tel.: 0821/581993 W-8960 Kempten Kronenstr. 33 Tel.: 0831/17762 O-9102 Limbach- Oberfrohna Quersstr. 15 Tel.: 03722/3655
--	--	---	---	---	---	---

**SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 02 11/63 30 06**

Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich.



**Hey Oskar, laß' doch mal'n Sekt rüberwachsen! Nein Peter, wir trinken nicht aus Uschis Schuh, igitt. Joker, jetzt laß doch Monika wenigstens zum Anstoßen kurz von Deiner Folterbank und... Vorsicht! Brork bläst die Kerzen samt der Sahne vom Kuchen! Oh, schon auf Sendung?**

Äh, hmhm — tut uns furchtbar sorry! Ihr versteht schon, kleine Feier und so. Man wird schließlich nicht alle Tage drei Jahre alt. Wir haben auch garantiert keine Steuergelder verschwendet, sondern alles selbst bezahlt: Brigitta den Champus, Joe den Kaviar, Richy die gesottenen Otternasen und Michael das Leitungswasser! Tja, nach derlei uferlosen Orgien fällt die Rückkehr ins abgezählte Up & Down-Leben halt nicht ganz einfach, besonders, wenn sich interessante Neuigkeiten so rar machen wie diesen Monat...

Erwähnenswert sind eigentlich nur die beiden jungfräulichen Historienhändler an der Spitze der Media Charts, die erstaunliche Tatsache, daß „Monkey Island II“ in den Top

Twenty seinen Aha Herrn immer noch nicht überholt hat, sowie die recht ordentlich durcheinandergewirbelte Leaser-Liste — aber sonst? Na schön, erwähnenswert sind natürlich auch die beiden Porträts unserer Herausgeberfamilie, neben denen sie uns ihre Software-Alpträume mitteilt. Welches „Spiel“ spielt Big Mike keinesfalls? Welches Game bereitet Brigitta schon bei bloßer Erwähnung graue Fingernägel? Geheimnisse, die endlich gelüftet werden; nächsten Monat läßt Oskar und Max, Wer auf die Simulanten von Microprose steht, sollte aber heute schon einen Blick auf die Special Charts werfen, dort sind nämlich alle noch erhältlichen Kracher der US-Company aufgelistet. Und Sierra-Fans dürfen schon-

mal die sieben Abenteuersachen zusammensuchen, denn im Dezember wird dann ihre Lieblingsfirma durchleuchtet...

So, und damit auch ein paar von Euch was zu feiern haben, gibt's wieder was Feierliches zu gewinnen: Unter sämtlichen Einsendern, die uns auf einem hübschen Kärtchen (ein häßlicher Brief tut's auch) ihre aktuellen Lieblingsgames mitteilen, werden neben drei unwiderstehlichen Sammelordnern folgende Luxusartikel des täglichen Bedarfs verlost

**1 x CIVILIZATION**  
**1 x AQUAVENTURA**  
**1 x GUY SPY**

Aber keine Feier ohne Geier! Will

sagen, Ihr werdet nicht umhinkommen, noch erstens eine Briefmarke, zweitens einen Vermerk, welches der Programme Ihr gerne hättet und drittens Eure Adresse zu investieren. Wie sollen wir denn sonst wissen, wohin welche Köstlichkeiten zu verschwinden haben, hä! Na also, und weil wir ansonsten ebenfalls keine Ahnung hätten, wohin Ihr Euren Schrieb schicken müßt, drucken wir gleich noch unsere Anschrift unter diese Zeilen. Jetzt sage einer, wir wären nicht genial! Okay Ossi, jetzt aber her mit dem feuchten Stoff...

**Joker Verlag**  
**Up & Down**  
**Untere Parkstr. 67**  
**D-8013 Haar**

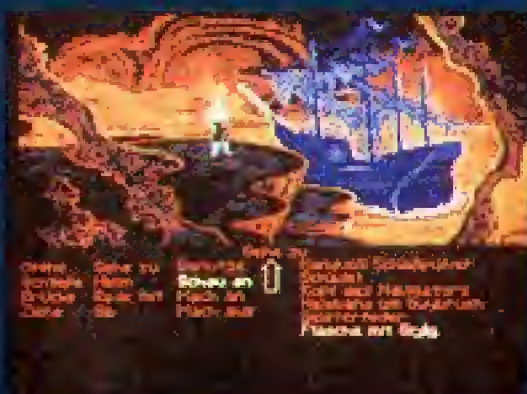
# UP & DOWN

## DIE TOLLSTEN GAMES VON MICROPROSE



1. RAILROAD TYCOON	90%
2. F-19 STEALTH FIGHTER	90%
3. F-15 STRIKE EAGLE II	89%
4. PIRATES!	88%
5. SILENT SERVICE II	88%
6. RED STORM RISING	88%
7. MI TANK PLATOON	87%
8. CIVILIZATION	85%
9. FORMULA 1 GRAND PRIX	85%
10. SPECIAL FORCES	76%

## DIE GROSSEN 10



1. (1) MONKEY ISLAND	44
2. (2) LEMMINGS	36
3. (3) POPULOUS II	14
4. (5) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	11
5. (4) PIRATES!	10
6. (8) MONKEY ISLAND II	8
7. (6) LOTUS TURBO II	7
8. (7) KICK OFF II	5
9. (9) TURRICAN 2	3
10. (10) RAILROAD TYCOON	3

## TOP LEASER



1. (3) 1869
2. (-) CIVILIZATION
3. (1) DER PATRIZIER
4. (-) THE PERFECT GENERAL
5. (-) PUSH-OVER
6. (-) LORD OF THE RINGS
7. (-) STRIKER
8. (5) MONKEY ISLAND II
9. (-) PREMIERE
10. (6) SENSIBLE SOCCER



# PERSONAL HIT SHIT

## Brigitta

1. BURGER MAN
2. AIR WARRIOR
3. 4 GET IT
4. BRAVO ROMEO DELTA
5. TOP BANANA



## Michael

1. WEB OF TERROR
2. ASTATE
3. JUNGLE BOY
4. POKER STAR
5. TOP BANANA



## TOP TWENTY



1. (1) MONKEY ISLAND
2. (2) MONKEY ISLAND II
3. (5) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
4. (3) LEMMINGS
5. (8) LOTUS TURBO II
6. (10) PINBALL DREAMS
7. (4) POPULOUS II
8. (9) RAILROAD TYCOON
9. (14) PIRATES!
10. (7) FORMULA 1 GRAND PRIX
11. (11) SIM CITY
12. (12) MAD TV
13. (-) CIVILIZATION
14. (15) BATTLE ISLE
15. (6) TURRICAN 2
16. (16) SPEEDBALL II
17. (-) SENSIBLE SOCCER
18. (20) GREAT COURTS II
19. (13) KICK OFF II
20. (18) APIDYA

## TOP MEDIA CONTROL



1. (-) DER PATRIZIER
2. (2) CIVILIZATION
3. (1) MONKEY ISLAND II
4. (-) 1869
5. (6) PINBALL DREAMS
6. (4) AIRBUS A320
7. (10) EPIC
8. (3) SENSIBLE SOCCER
9. (5) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
10. (20) ESPANA '92
11. (8) FORMULA 1 GRAND PRIX
12. (7) LEMMINGS
13. (16) SPECIAL FORCES
14. (15) SIM ANT
15. (13) MAD TV
16. (14) MIGHT & MAGIC III
17. (19) DYNABLASTER
18. (11) AMBERSTAR
19. (12) BATTLE ISLE
20. (17) BLACK CRYPT



# Für alle, die es ganz

3 MAGAZINE VON SPEZIALISTEN FÜR SPEZIALISTEN

**JETZT  
GANZ NEU!**  
(AB 4.11.92)

**JEDEN MONAT  
NEU!**



Das Sonderheft für Konsolenfreaks mit allen Topmodulen, Hardware-Infos & Lösungshilfen!



# Joker Verlag - Deutschlands großer



# Genau wissen wollen!

Die  
interessanteste  
Zeitschrift in  
deutscher  
Sprache, wenn  
es (nur) um PC-  
Spiele geht!



**JETZT GANZ NEU!**  
(AB 4.11.92)

**JOKER VERLAG PRÄSENTIERT:**  
**SONDERHEFT**  
**ADVENTURES**  
DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

DM 8,50/ÖS 68,-/SFR 8,50  
HFL 9,90/ LIT 7600  
SONDERHEFT NR. 4

**FÜR AMIGA, PC, ATARI ST UND C64!**  
**ABENTEUERLICH...**  
ÜBER 80 ABENTEUERSPIELE IM TEST!

**EINE WOCHEN SA MIT BESUCH BEI SIERRA ZU GEWINNEN!**

**LOSGELOST...**  
UNMENGEN VON TIPS, TRICKS, PLÄNEN UND LÖSUNGEN!

**INTERESSANT...**  
PREVIEWS & NEWS!  
ENTSTEHUNGSGESCHICHTEN!  
INSIDER-INFOS & EXKLUSIV-FOTOS!

COMPUTER-ADVENTURES VON HEUTE & MORGEN!  
ADVENTURE-COMPILED!  
CD-ADVENTURES!

Das Sonderheft für Abenteurer mit den besten Computer-Adventures, starken Insider-Infos und Lösungshilfen!

# Spezialist für Computer-Entertainment



Schlappe 17 Monate sind seit unserem ersten Laserdisc-Special ins Land gezogen — also hochalpine Seilbahn, um mal nachzusehen, was sich in den letzten 68 Wochen bildplattentechnisch so getan hat!

## Die Spielhalle für zuhause?

# Der Luxus-Laser

Die Idee ist ebenso simpel wie bestechend: So manches grafisch aufwendige Coin Op-Game wie etwa „Space Ace“ oder „Mad Dog McCree“ ist auf einer Bildplatte gespeichert, die in im Automatengehäuse verborgener Laserdisc-Player abspult. Als Steuereinheit dient dabei oftmals ein ganz normaler Computer, im Falle des verrückten Hundes McCree ist es sogar ein Amiga. Im Prinzip braucht man daher eigentlich nur ein schlichtes Verbindungskabel plus spezielle (Steuerungs-) Software, und schon wären die Arcade-Hits plötzlich wohnzimmertauglich!

1991 setzte ein findiger Tüfler diesen Gedanken dann

in die Realität um und schuf das „Laserdisc-Game-System“ (LDG). Das Spiele-Angebot bestand zunächst aus den Originalversionen von „Dragon's Lair“, „Space Ace“ und — dabei blieb es leider auch. Wegen nicht enden wollender Lieferschwierigkeiten schien die ganze vielversprechende Geschichte letztlich doch im Sande zu verlaufen. Doch nun ist, wohl nicht nur zu unserer Überraschung, tatsächlich wieder ein Silberstreifen am Horizont zu erkennen: Mit Hilfe der italienischen Firma Newel will die LDG-Company jetzt eisen jeden Monat ein neues Spiel auf den Markt werfen, wobei es sich teils um Eigenentwick-

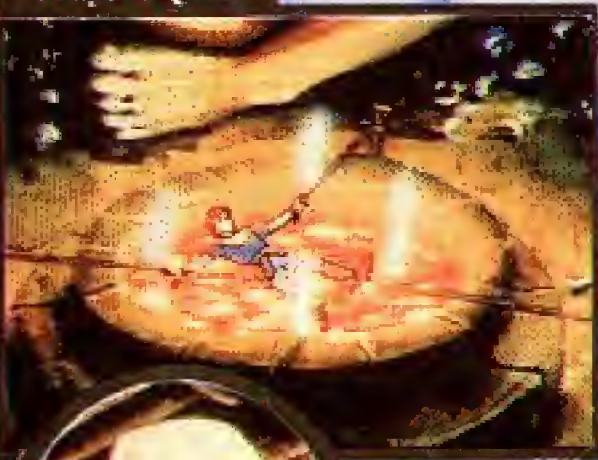
lungen, teils um bekannte Spielhallen-Klassiker handelt. Konkret angekündigt sind bisher die Hubschrauber-Ballerei „Cobra Command“, der Strip-Poker „Casino Royal“ sowie die Action-Adventures „Don Quixote“, „Time Warp“ („Dragon's Lair II“) und „Thayer's Quest“.

Der letztgenannte Titel genießt dabei den Vorteil, daß er nicht bloß angekündigt, sondern auch wirklich schon auf unserem Redaktions-Bildplattler gelaufen ist. Daher können wir Euch stolz vermelden, daß man es hier wieder mit einem abenteuerlichen Zeichentrickfilm in der Tradition von „Space Ace“ und „Dragon's Lair“ zu tun hat.

Immerhin, die Adventure-Elemente sind nun etwas stärker ausgeprägt, da man etliche Gegenstände finden und später an der richtigen Stelle verwenden muß. Grafik und Sound sind von gewohnt bombastischer Güte und natürlich in Hülle und Fülle vorhanden — bei einem (maximalen) Speicherplatz von 400 Giga-byte pro Bildplatte ja auch kein großes Problem, oder?

Wie's aussieht, könnte aus der Spielhalle im Wohnzimmerformat also doch noch was werden. Auf alle Fälle geben wir Euch mal die Bezugsadresse und die Preise für die benötigte Hard & Soft an, immerhin steht Weihnachten vor der Tür... (rf/od)

Thayer's Quest



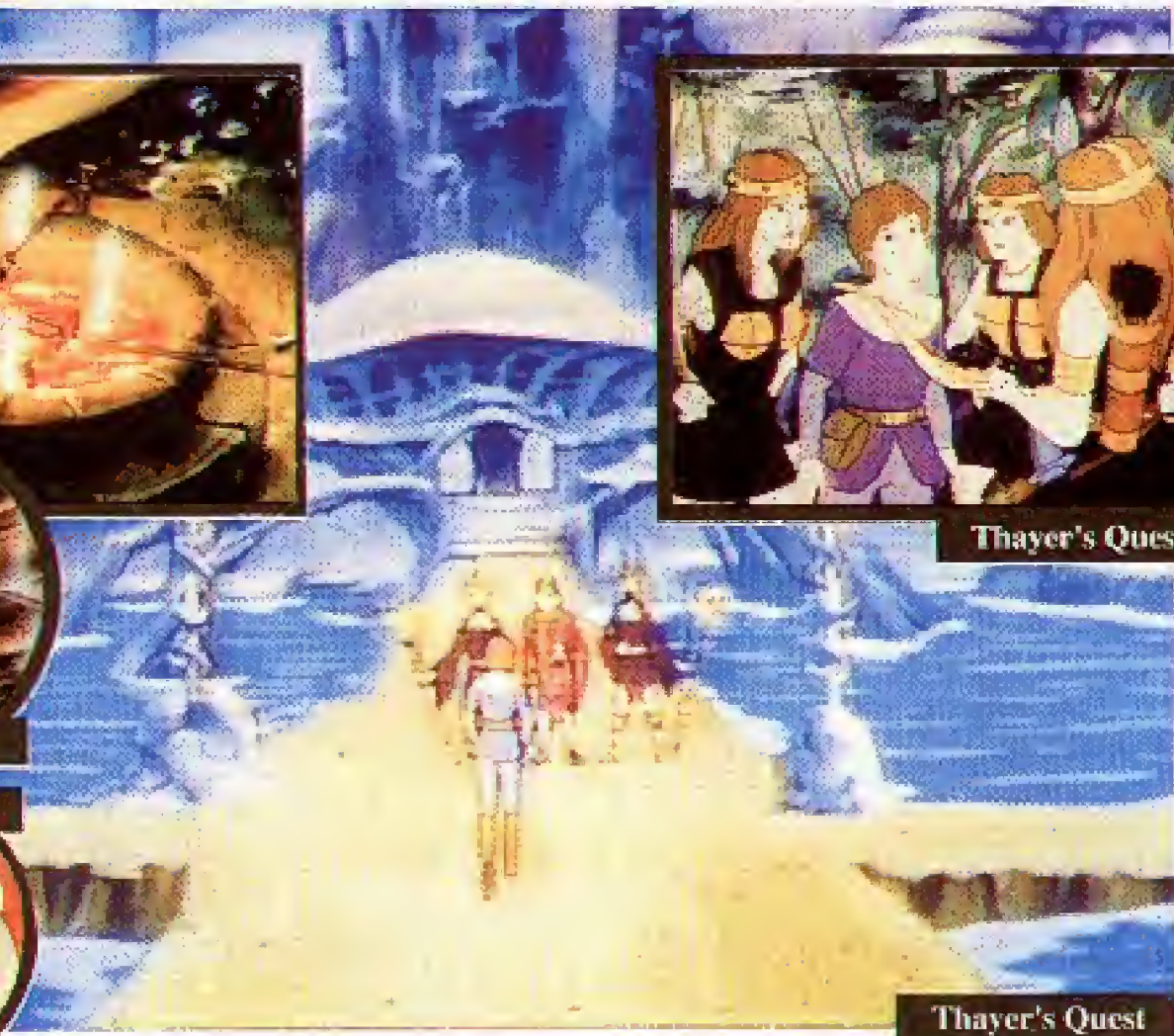
Space Ace



Dragon's Lair



Thayer's Quest



Thayer's Quest

### Bezug:

LDG/Software Corner  
Sophienstr. 13  
6800 Mannheim 1  
Tel. & Fax: 0621/42 60 20

### Preise:

Basis-Set für Amiga ohne  
Laserdisc-Player:

199,- DM

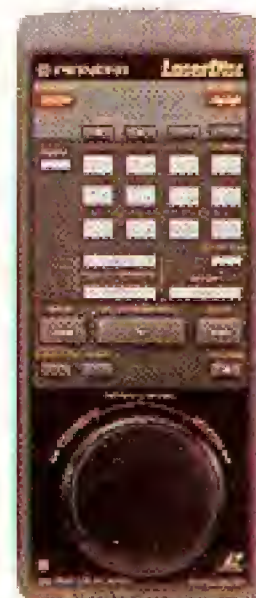
(Interface, Steuerungssoftware,  
„Dragon's Lair“)

Basis-Set für Amiga mit  
Pioneer CLD 1600-Player:

1297,- DM

### Spiele:


cä. 179,- bis 189,- DM







*Die Erlebnismesse rund um  
Amiga, C64, CDTV, MS-DOS and UNIX.  
Beratung und Verkauf auf neuem Niveau!*

Unter der Schirmherrschaft von  **Commodore**  
und

Grafik, Sound, Video, Spiele auf Amiga  
Die riesige Action-Welt des C64 ■ Das  
weltgrößte Software-Spektrum auf der  
MS-DOS-Profi-Line ■ Den Anschluß an die  
ganze Welt durch Networking ■ UNIX für  
die Wissenschaft ■ Kostenlose Seminare

**World Of Commodore mit Amiga'92,**  
die einzige von Commodore autorisierte Messe.

  
**Markt & Technik**

Veranstalter

ICP

Wendelsteinstr. 3  
8011 Vaterstetten  
Telefon:  
(0 81 06) 40 06

Tickets bei  
KVV GmbH  
Liebfrauenberg 52  
6000 Frankfurt 1  
Tel.: (0 69) 29 31 31  
Fax: (0 69) 29 31 25



<b>Herausgeber</b> Michael Labiner (verantw.)	<b>Druck u. Gesamtherstellung</b> Druckerei Gerstmayr A-3105 St. Pölten
<b>Chefredakteur</b> Michael Labiner (ml)	<b>Vertrieb</b> Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Größ-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Niederlande, Italien und Griechenland
<b>Leitender Redakteur</b> Oskar Dzierzynski (od)	<b>Aktuelle Auflage (III/92)</b> Druck: 137 150 Verbreitung: 106 828
<b>Redaktion</b> Peter Braun (pb) Reinhard Fischer (rf) Brigitta Labiner (bl) Richard Löwenstein (rl) Max Magenauer (ma) Joachim Nettelbeck (jn) Werner Ponikwar (wp) Monika Stoschek (ms)	<b>Erscheinungsweise</b> AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats, Doppelausgaben 6/7 und 8/9
<b>Freie Mitarbeiter</b> Carsten Borgmeier Manuel Semino	<b>Abonnement</b> Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,-/Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444714-806, BLZ 70010080
<b>Redaktionsassistentin</b> Petra Laubenberger	<b>Manuskripte</b> Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.
<b>Abw-Verwaltung</b> Uschi Freckmann	<b>Urheberrecht</b> Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.
<b>Layout</b> Werner Regner Oliver Wunderlich	<b>Verlag und Redaktion</b> Joker Verlag Inh. Michael Labiner Untere Parkstraße 67 D-8013 Haar Tel. Verlag: (089) 463700 Tel. Redaktion: (089) 463823 oder 4605822 Hotline jeden Mittwoch von 16 — 19 Uhr Telefax: (089) 4604977
<b>Fotografie</b> Oskar Dzierzynski Richard Löwenstein Peter Braun	
<b>Comix</b> Werner Regner Oliver Wunderlich	
<b>Titel</b> Okan Kandemiroglu Celal Kandemiroglu	
<b>Anzeigenbetreuung</b> Carsten Borgmeier Tel.: 04221/16716 Fax: 04221/17789	
<b>Anzeigenverwaltung</b> Regine Nellissen Tel.: 089/4605822	
<b>Produktionsleitung</b> Brigitta Labiner	
<b>Reproduktion</b> Profil-Studio GmbH 8000 München 82	

## Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen Lösungsservice Berry & Strothe DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLANE

\*Amberstar  
\*Fate - Gates of Dawn (DM 39,-)  
\*Dungeon Master  
\*Chaos strikes back  
\*Bane of the Cosmic Forge  
\*Might & Magic II  
\*Might & Magic III  
\*Monkey Island 1  
\*Monkey Island 2  
\*Bard's Tale III  
\*Legend  
\*Ultima 5-7  
\*Lure of the Temptress  
\*Indiana Jones and the last Crusade  
\*Indiana Jones 4-Fate of Atlantis  
\*Larry 1-3/Larry 5  
\*Prophecy of the Shadow  
\*Pool of Radiance

\*Secret of the Silver Blades  
\*Champions of Krynn  
\*Death Knights of Krynn  
\*Dark Queen of Krynn  
\*Eye of the Beholder 1  
\*Eye of the Beholder 2  
\*Elvira 1  
\*Elvira 2  
\*Legend of Faerghall  
\*Dragonflight  
\*Ultima Underworld  
\*Eternam  
\*Dragon Wars  
\*King's Quest 1-5  
\*Space Quest 4  
\*Spirit of Adventure  
\*The Summoning

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-, Verk. V5 DM 4,-  
ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellung rund um die Uhr bei:  
**Lösungsservice RICHARD BERRY**  
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/7905102

# Maxion

Computersoft- und Hardware

Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen

Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53

Telefax 0 71 56 / 2 40 54

**ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!**

**Deshalb suchen wir  
aktive Partner, die den Schritt  
mit Ihrem eigenen Ladenlokal  
in die Selbständigkeit wagen.**

**Unser Franchisekonzept -  
von Fachleuten entwickelt -  
führt Sie in eine erfolgreiche  
ZUKUNFT.**

**Unser KNOW HOW -  
Ihr Einsatz**

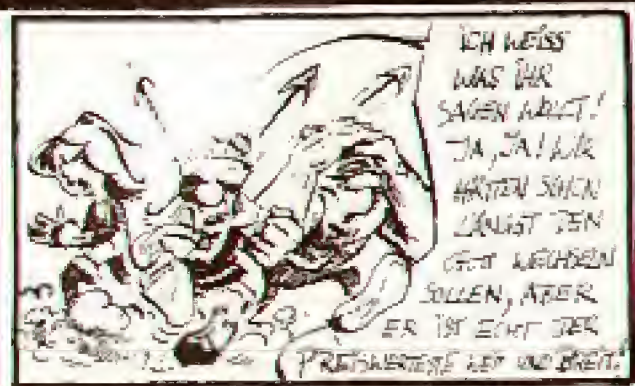
**Nutzen Sie Ihre Chance -  
Starten Sie in  
NEUE DIMENSIONEN - JETZT  
RUFEN SIE UNS AN ODER SCHREIBEN SIE UNS!**

Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH

# Krieger



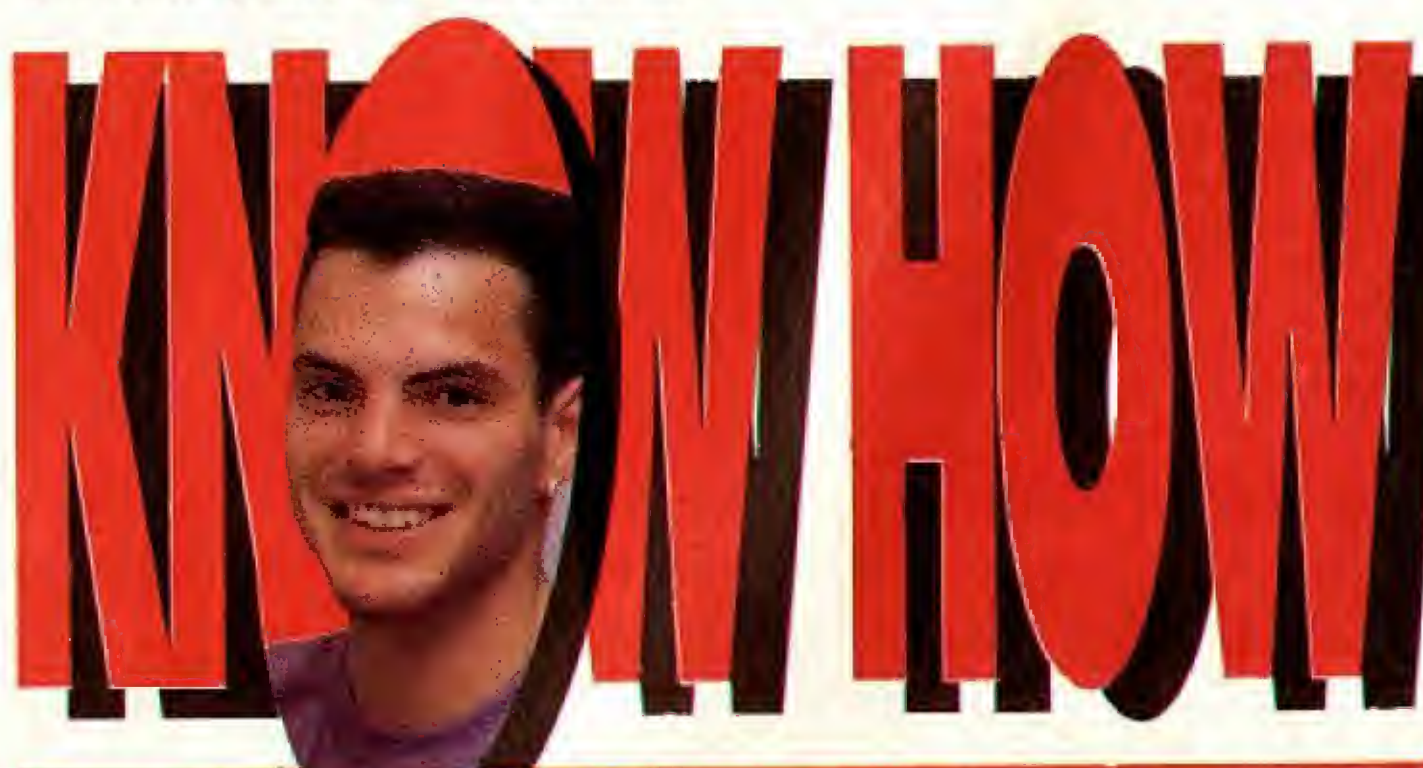
SO HÖRET, IERB-  
LICHE! ALSO VIK-  
SCHENKEN TU ICH  
GRUNDSTÜCK  
NICHTS, ABER BEI  
ENTSPRECHENDEM  
HONORAR...!  
ICH HABE ALSO  
GERN 9 BÜCKS  
5 x FRITZEN, GELB UND GRÜN



ZEICHNER



Ist es wirklich schon so lange her? Haben wir wirklich schon drei Jahre Joker hinter uns? Da könnte man ja glatt ein bißchen sentimental werden... Aber nix da — hier wird gecheatet und gelöst, hier ist kein Platz für solche Firlefanzen! Gehen wir's deshalb gleich an, auf daß Euch unsere heutigen Tips und Tricks zu einem guten Start ins neue Joker-Jahr verhelfen!



## HILFE!! FRAGEN?!

Die geheime Höhle der Sternenkämpfer in **Battletech** entpuppte sich für Dirk als Sackgasse. Einsam und verlassen steht er in einem Raum mit vielen Planeten auf dem Boden und zweifelt an seinem IQ: Das herumstehende Computerterminal gibt keinen Pieps von sich, und auch die Sternenkarte, in deren Besitz er laut Spielverlauf bereits sein sollte, glänzt durch Abwesenheit. Welcher kampferfahrene Battletech-er versorgt Dirk mit einem kleinen Tip?

Peter ist anscheinend recht gut zu Fuß, zumindest soweit es **Cybercon III** betrifft. Sämtliche Räume des Superdupercomputers hat er nämlich bereits durchwandert, aber trotzdem mag sich einfach kein Spielende abzeichnen. Unzählige Versuche, nützlicher Hinweise habhaft zu werden, scheiterten bislang kläglich. Allem Anschein nach fehlt ihm nur noch der richtige „Kick“, um das Game zu lösen...

Sein eigenes düsteres Grab hat sich **Black Crypt-Fan Ingo** aus Wuppertal geschaufelt — und zwar im Level 14: Im Süden der schwärzesten aller Krypten flackert ein Teleporter unverdrossen vor sich hin. Eigentlich nichts dagegen einzuwenden, nur versperrt dieses dumme Ding hier den Weg und muß somit irgendwie deaktiviert werden. Aber wie? Die Clue-Book-Section aus

dem Handbuch hüllt sich zu diesem Thema in Schweigen. Seine dereinst so kühnen Abenteuerer fangen nun schon bald an zu verschimmeln — und das wollt ihr doch nicht, oder (denkt nur mal an den üblen Gestank, den die Burschen dann verbreiten werden!)?

In den „Steps“ der **Abandoned Places** forscht Frank nun schon seit 99 Jahren (eben nicht mehr gerade der jüngste, unser Frank) nach einer wichtigen Schriftrolle. Ein weiser alter Opi in der „Souls Abbey“ versicherte ihm glaubwürdig, daß dieses Schriftstück dort zu holen sei. Ist nun der alte Gevatter total verblödet, oder Frank einfach noch nicht alt genug, um das gesuchte Stück zu entdecken? Wer weiß, wer weiß, vielleicht fehlt ihm ja auch nur ein kleiner Hinweis von Euch...

Unglaublich — kaum hat das Orakel von **Fate — Gates of Dawn** (dank Eurer Tips) seine große Weisheit verkündet, rrrumms — stehen tausende Winwoods vor dem nächsten Problem: Das Brunnlein leiert nämlich folgenden Spruch herunter: „Suche die südlichste Ecke des MOONLAKE, gehe 24 Schritte nach Osten und 11 Schritte nach Süden. Grabe an besagter Stelle, und Du wirst finden, was Du suchst“. Wohl orakelt, lieber Brummen, aber an besagter Stelle ist absolut nix zu

finden; behauptet zumindest Jens. Und das, obwohl er schon zu jeder Tages- und Nachtzeit an allen südlichen Ecken und Nischecken des Moonlakes Schaufelbagger gespielt hat! Was ihm wirklich helfen würde, wäre eine genaue Positionsangabe des Crin Crosses.

Muß das wirklich sein?? Müssen all diese hilflosen und bedauernswerten Kreaturen weiterhin auf der Streckbank ihres Unvermögens Höllenqualen erleiden? Gibt es niemanden, der sein Wissen an diese armen Kerle weitergeben möchte? Doch? Ja, warum habt ihr dann nicht schon längst Schreibzeug und Papier zur Hand genommen und die erlösende Antwort an unsere Adresse geschickt? Aber vergeßt in der Eile nicht, das Kennwort **Fragen** mit auf den Umschlag zu schreiben — sonst kommt die Rettung vielleicht zu spät! Selbstverfreilich haben wir umgekehrt auch für alle Fragen einen offenen Briefkasten und, falls ihr eine schriftliche Antwort nicht erwarten könnt, ein offenes Ohr in unserer

**HOTLINE**  
JEDEN MITTWOCH  
VON  
16.00 BIS 19.00 UHR  
UNTER FOLGENDEN  
NUMMERN:  
**089/4605822**  
ODER  
**089/463823**

### Gelöst:

- Beast III
- Ishar — Legend of the Fortress

### Tips und Cheats zu:

- Abandoned Places
- Asterix — Operation Hinkelstein
- Eye of the Beholder 1
- Fate — Gates of Dawn
- Global Effect
- Lotus 3
- John Madden Football
- Nicky Boum
- Sturmtruppen
- UGH!

### Freezer Adressen zu:

- Amberstar
- Beast III
- Borobodur
- Crazy Cars III
- Crazy Sue 2
- Eye of the Beholder 2
- John Madden Football
- Nicky Boum
- Projekt X
- Regent
- Sexy Droids
- Striker

Zur Feier unseres Jubiläums stopfen wir Euch die Moneeten wieder kräftig in die Taschen. Voraussetzung ist allerdings, daß ihr mit Euren Cheats, Tricks, Tips, Karten usw. rüberkommt und wir Euer Material veröffentlichen. Dann allerdings winken Euch bis zu 200 stramme Marker als Honorar (je nach Aktualität und Umfang). Also packt Euren Krempel in ein Briefkuvert oder in die Fax-Maschine und verfrachtet ihn an folgende Adresse:

**Joker Verlag**  
Know How  
Untere Parkstr. 67  
8013 Haar bei München  
Telefax: (089)4604977



60







# LÖSUNG

## Beast 3

Nach Maletoths Tod steht mir der Sinn, d'rum metzle ich alle Monster hin... aber nicht nur greuliche Geschöpfe, sondern auch harte Rätsel pflastern unseren Weg zum Oberschlimmling Maletoth. Und gerade deswegen kommt uns der Lösungsweg von Tim Mülle wie gerufen.

**Level 1:** Lauft nach rechts bis zur Wand, springt auf die Plattform und betätigt den Hebel. Schnappt Euch weiter rechts das Gold und dreht mittels Rad die Plattform nach oben. Nehmt die Granate auf und erledigt mit gezielten Granaten-Würfen die vier Geschütze. Mit dem Schlüssel von der letzten Plattform öffnet man die Tür links unten und sackt die Goldbarren ein. Über die vier Plattformen nach rechts, das Treppchen hinuntergeklettert, klopfen wir den Braten vom Feuer. Nun wird das Fleisch vorsichtig unter die Stachelplatte geschoben, mit dem eingesammelten Schlüssel das Schoßhündchen aus seinem Käfig befreit und schleunigst eine Leiter erklommen — das wilde Untier ebnet uns so den Weg zum nächsten Goldschatz. Schwingen wir uns auf die Raketenplattform und erheben uns in die Lüfte. Das Düsengefährt muß ständig waagrecht gehalten und nach links gelenkt werden. Auf diese Weise kann der mitgenommene Stein links auf die Wippe geschoben werden, und der Sprung auf das sichere Festland ist zu schaffen. Ein paar Schritte weiter links wartet schon der erste Endgegner auf unseren heldenhaften Indy-Verschnitt.

**Level 2:** Den Schalter vor der Zugbrücke umlegen, die Brücke passieren und das Rad zum Rammbock rollen. Mit dem reparierten „Türöffner“ atomisieren wir die Wand rechts, hasten weiter auf die Brücke, ducken uns und zerstören den Kugelumlenker. Nun wird Kammerjäger gespielt, bevor wir in die Fallgrube der Bienen springen können. In der Mulde schlagen wir den Keil zu Brei, treten auf die Falltür und rutschen abwärts. Angelt Euch hier den Tisch rechts und schiebt ihn in den Raum links. Ein Zug am Hebelchen links unten, und Wasser wird in Strömen fließen. Wartet, bis Euch die Flut nach oben getrieben hat, zieht den oberen Hebel, heimst das Gold ein und turnt die Leiter rauf. Den Tisch mit einem kleinen Schubs über die Kante befördern, den Fiesling auf der gegenüberliegenden Seite niedermähen und die Kiste ebenfalls in den Abgrund stoßen. Hinterherspringen, die obere Kiste zerdeppern und trockenen Fußes von Holzstückchen zu Holzstückchen bis ans sichere Ufer hüpfen! Den Kranführer erledigt man so: Nach rechts springen, dreimal schießen, nach links hüpfen, abermals drei Schüsse abgeben, wieder nach rechts springen usw., bis der Kerl Geschichte ist. Dann die Leiter hinaufgeklettert, links das Gold eingesteckt, rechts den Endgegner vertrimmt und das Artefakt aufgenommen. Weiter rechts wartet noch eine goldige Belohnung, die wir uns freilich nicht entge-

hen lassen. Anschließend geht's die Leiter ganz hinunter. Ballert auf die kleine Falltür links und achtet darauf, daß Ihr dabei nicht den niedergeknieten Typ verletzt, die linke Falltür muß jedoch geschlossen werden, die rechte dafür auf keinen Fall — Finger weg! Steigt die Leiter hinauf zu den Kontrollen des Krans. Hievt mit Hilfe des Krans das Faß auf die obere rechte Seite des Transportbandes, klettert hinein, betätigt den Schalter auf der rechten Seite, duckt Euch und wartet, bis Ihr wieder Land erreicht.

**Level 3:** Über die Äste des Baumes gelangen wir in das Nest des Adlers. Verwüstet es, stürzt Euch von der rechten Kante in die Tiefe und entfernt fein säuberlich die Beine der Bank (ohne sie dabei zu verschieben!). Schiebt das linke Ende unter den Steinkopf, schubst den Kopf auf die Wippe und plazierte die Wippe samt Steinschädel unter den Vogel im Käfig. Nun die Leiter rauf und auf die rechte Seite der Wippe gesprungen — der Vogel ist frei. Auf den Rücken des Federviehs gelangen wir, indem wir oben einen Knopf drücken. Fliegt nach rechts hinter den Ballschieber, hinab bis in die unterste Höhle und bearbeitet die beiden Kreaturen solange, bis einer von ihnen einen Hammer fallen läßt. Krallt Euch das Werkzeug und stellt die Weichen der Riesenkugelbahn so, daß drei Bälle auf die obere Ebene, der Rest auf die mittlere fallen. Schaut nun kurz rechts in die Höhle rein und verlaßt sie gleich wieder (dabei nicht stehenbleiben!). Der Marmorblock wird jetzt mit dem Hammer über die Kugeln hinweg auf die andere Seite gerollt, dabei befinden sich immer zwei Kugeln unter dem Block. Treibt den Block weiter bis zur Mauer, killt den Endgegner und schnappt Euch das Gefäß dahinter. Da Ihr mit den restlichen Bällen bereits die Spitzen blockiert habt, könnt Ihr gefahrlos das Blut in den Glaskolben füllen.

**Level 4:** Rechts die große Kugel mit zwei Shuriken-Würfen bearbeiten, die Treppe hinunter, über den Tisch und den Schrank steigen und den Hammer aufnehmen. Dem kleinen Tisch fetzen wir sodann das linke Bein weg und transportieren ihn ganz nach rechts. Somit ist eine kleine Rampe fertiggestellt! Macht Euch wieder auf zur großen Kugel, bringt sie mit dem Hammer ordentlich zum Schwingen und hüpf auf sie. Von dort aus weiter nach rechts oben gesprungen, warten wir, bis die Kugel nach rechts schwingt, lösen ihre Verankerung mit gezielten Wurfstern-Schüssen und widmen uns rechts dem Puzzle. Das fertiggestellte Puzzle verrät uns, wie wir die Fische mittels Kran umsetzen müssen, damit das Wasser gefahrlos durchwatet werden kann. Springt im Wasser nicht nach oben, denn sonst macht Ihr mit unliebsamen Stacheln Bekanntschaft. Auf der anderen Seite klettert Ihr die Leiter hinunter und laßt Euch in das Loch fallen. Hier wartet die Kugel auf uns. Mit einigen Hammerschlägen gelingt es uns, den Schmelzofen an die linke Kante zu befördern und die Kugel hineinzuworfen. Den Stachel oben rechts zweimal mit Shurikens bewerfen und mit dem Hammer ins Pendeln bringen. Sobald er weit genug nach links schwingt, gibt man ihm mit den Wurfsternen den Rest — das Loch im Boden ist gefüllt. Ist der Schalter am Ofen betätigt, heißt es warten, bis das Eis auf Plattformhöhe abgeschmolzen ist. Dann über den Eisblock weiter nach rechts, den Türhebel ziehen und den heißen Eisenstrom abkühlen lassen. Anschließend den Kristall einsammeln, zum zweiten Eisblock laufen und genau an die Position stellen, an der ein weiterer Kristall im Eis eingeschlossen ist. Mit dem Hammer oder den Wurfsternen zersplittern wir den Block und heimsen den Kristall ein. Alle Zutaten für die einzige Waffe, die Maletoth verletzen kann, sind gefunden. Bleibt nur noch der große Endkampf gegen unseren Todfeind...



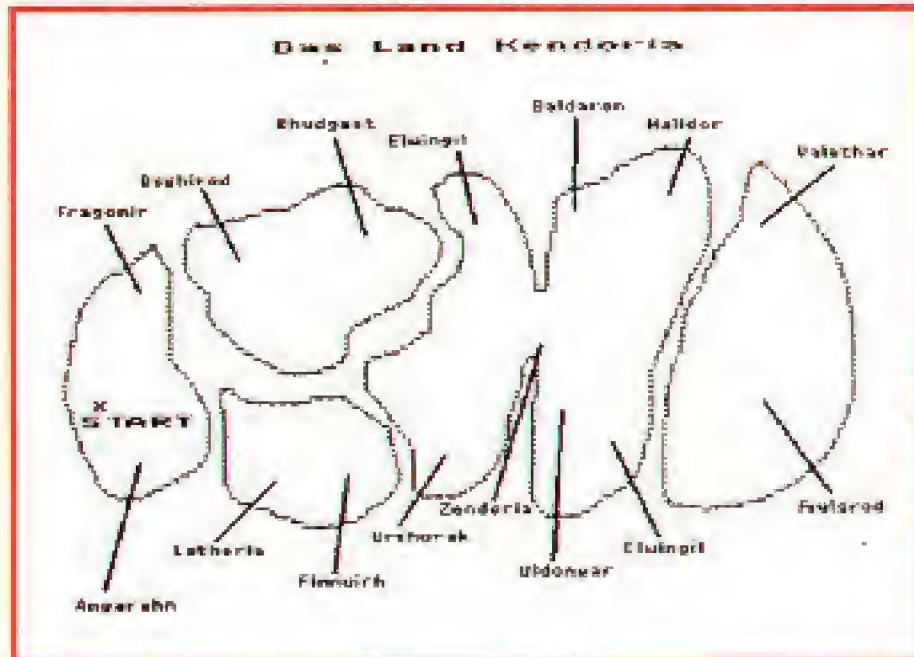
Sei gewarnt, oh schrecklicher Krogh, der du ganz Kendoria deinem Joch unterworfen hast! Jochen Mader hat einen Leitfaden für alle verlorengegangenen Abenteurer geschrieben, um dich, oh teuflischer Unhold, aus deinem unheiligen Tempel zu vertreiben. Denk daran, jetzt jagen sie dich alle...

Vor uns erstreckt sich der Landstrich Fragonir. Ein paar Schritte von unserem Startpunkt entfernt treffen wir auf einen gesprächigen Abenteurer, der uns etwas von einer sehr bekannten Taverne in Angarahn erzählt. Nehmt den Burschen bloß nicht in eure Party auf, denn er ist alles andere als ein treuer Weggefährte — bereits nach der ersten

fahrt durch Krogh berichtet und uns versichert, daß die alten Kameraden von Jarel zwar alt, aber immer noch hilfsbereit wären. Auch von Azalghorm, einem Geist, der in der Nähe von Lotharia lebt und immer nützliche Informationen bereithält, weiß der alte Mann zu erzählen.

#### Azalghorm:

Kehren wir also mit Hilfe des Teleporters zurück nach Fragonir und schauen uns ein wenig in der Uferstadt um. Auf dem Steg, der leider der einzige Zugang zum Dorf ist, spielt sich ein Barbar als Brückenhüter auf, der absolut unwillig ist, Neuankommende passieren zu lassen. Wir postieren nun Aramir,



Übernachtung in einer Taverne verschwindet der feige Knabe auf Nimmerwiederschen. Stattdessen wenden wir uns nach Osten, wo wir nach kurzem Marsch eine Hecke Richtung Norden umgehen und anschließend im Süden in der Nähe eines Birkenwalds auf Kiriela, eine sprachbegabte Priesterin, stoßen. Sie wird uns noch bemerkenswerte Dienste erweisen und sollte deshalb unbedingt in die Party aufgenommen werden. Weiter geht's über den Teleporter in Fragonir (Karte 1) nach Angarahn (Karte 2). Hier betreten wir, nach einigen kleineren Rangeleien mit pöbelhaften Goblins, die Taverne im Osten und engagieren Kyrian, einen treuen Ranger. Zwei Schätze, die in der Wildnis von Angarahn versteckt sind (Karte 2), versorgen uns mit dem nötigen Kleingeld für unseren Großeinkauf beim Händler:

- zweimal Brotzeit
- fünf Lederrüstungen
- zwei Lichthelme
- ein Kurzsword

Gut ausgerüstet besuchen wir Akeer, der uns von der neuen Ge-

mit zwei Schwertern bewaffnet, an die Spitze der Gruppe, die beiden anderen Partymitglieder geschützt hinter ihn, krepeln uns die Ärmel hoch und stürzen uns in den Fight: Aramir muß so schnell wie möglich schlagen, da der Barbar mit seinem gewaltigen Zweihänder zwar nur langsame, dafür jedoch äußerst durchschlagskräftige Hiebe ausführen kann. Ist dieses hünenhafte Hindernis endlich Geschichte, haben wir uns einen kleinen Abstecher in die erste Taverne am Platz mehr als verdient. Hier rekrutieren wir Targhan, einen kräftigen und zuverlässigen Krieger. In der zweiten Kneipe des Fischerdorfes erfahren wir von einem magischen Flakon, der im Wald von Rhudgast versteckt sein soll. Machen wir uns doch zunächst erst einmal auf die Suche nach Azalghorm. Hierzu reist die Abenteurergruppe auf die Insel Lotharia, in ein idyllisches Dörfchen mit netten Kampfhunden. Dort kaufen wir uns zwei Morgensterne und werben den okkulten Priester „Unknown“ in der Dorfspele an. Anschließend gehen wir von der

# LÖSUNG

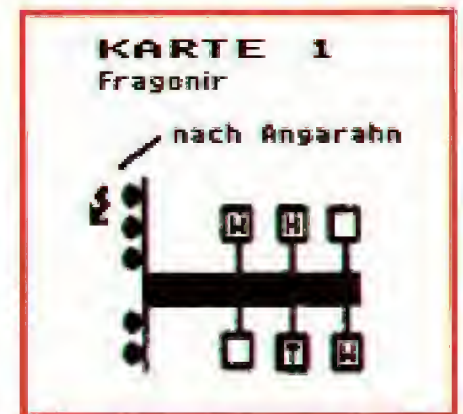
# ISHAR

Markierung (siehe Karte 3) aus 27 Schritte nach Süden und begegnen so auch prompt dem Geist „Azalghorm“. Dieser weissagt uns drei Wahrheiten: das magische Amulett, die müde Hexe oder kommt in den Besitz aller Runentafeln. Wir wandern also nach Osten und folgen der Küste nach Norden, bis wir eine Art Halterung finden, auf der bereits die erste Runentafel ruht.

#### Der magische Flakon:

Kehren wir also nach Lotharia zurück, überqueren die Brücke und eilen zu dem im Norden gelegenen Haus (Karte 3). Im Inneren der Hütte sieht sich die Crew einem Medium gegenüber (Achtung: NUR Kiriela kann es verstehen!), welches von einem Echsenmann berichtet, der im Wald von Fimnuirh lebt, nur mit Hilfe des visionären Helms gesehen werden kann und fünf Dracherringe besitzt, die ihn resistent gegen Drachenfeuer machen. Da dieser Auftrag sehr gefährlich klingt, beschäftigen wir uns lieber

plötzlich in einem Wald stehen — sofort werden wir von einer Horde Räuber angegriffen, die es zu vertreiben gilt. In Rhudgast entdecken wir eine Schneise, die sich entlang des Flusses im Wald erstreckt. Ihr folgen wir solange mit Blickrichtung Norden nach Osten, bis wir auf eine weitere Schneise, die jedoch nach Norden führt, treffen. Diese Schneise endet vor dem Dungeon Rhudgast. Im düsteren Untergrund (Karte 4) müssen wir



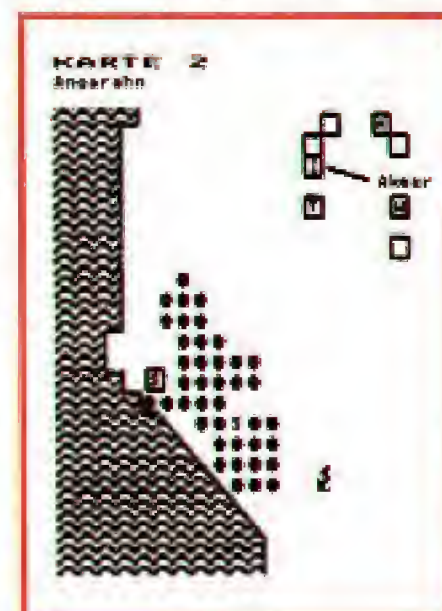
auf drei Dinge besonders achten:

1. Niemals Hebel 2 ziehen, da wir uns so sonst einschließen.
2. Immer nur einen Kämpfer an der Spitze der Truppe postieren und ihn während des Kampfes nur austauschen, wenn vorher auf das Inventory-Fenster umgeschaltet wurde. So verhindert man, daß die Angreifer eines der weiter hinten stehenden Partymitglieder verletzen.
3. Im Gang zum Aufbewahrungsort des Flakons befindet sich ein Riese. Um ihn zu bezwingen, müßt Ihr zwei Kämpfer an vorderster Front platzieren, damit nicht ein einziger Kämpfer alleine alle Schläge einstecken muß. Auch sollte Kiriela ihren Heilungspruch lernen, um ihn im Kampf schnell einsetzen zu können.

Nachdem wir uns auch die zweite Runentafel unter den Nagel gerissen haben, verlassen wir den Dungeon, ziehen wieder nach Lotharia, heilen alle Verletzten und hauen uns eine Stunde aufs Ohr.

#### Die Brücke:

Wir durchqueren Rhudgast auf der Suche nach der einzigen Brücke, die auf den zweiten Teil der Insel führt. Dummerweise wird der Übergang von einem Minotaur bewacht, der zu allem Überdruß mit zwei Morgensternen bewaffnet ist, die er noch dazu beherrscht wie kaum ein



erst mit dem magischen Flakon, der in einem Dungeon in Rhudgast verborgen liegt. Ihn erreichen wir, indem wir dem Fluß, der Lotharia und Osghirod trennt, auf seiner Nordseite nach Osten folgen, bis wir ur-

#### LEGENDE

T=Trainer	■=Brücke	⚡=Schalter für Tür	⚡=Zaubertrankzutat
Z=Zauberspruch	⚡=Wasser	⚡=Tür mit Hebel	S=Schatz
H=Händler	⚡=Gas	⚡=Tür mit Schloss	✓=Waffe
M=Kirtshaus	⚡=Gebüsch		N=Nahrung
I=Informant	⚡=Brunnen		x=Gegner
E=Eingang	⚡=Teleporter		⚡=schwerer Gegner
A=Abmarschmarkierung			□=Runentafel
			▲=magisches Amulett



# Sie wollen immer nur das Beste?

## Mega Soft

WARE VERSAND

### Sekt oder Selters?

1869 (D)	79,90
Air Bucks (D)	76,90
Air Support (D)	69,90
Airbus A 320 (D)	109,90
Amberstar (D)	89,90
Apolda (D)	66,90
Ashes of Empire (D)	94,90
B.A.T. 2 (D)	a.A.
B.C. Kid (D)	a.A.
Baron of the Cosmic Forge (D)	69,90
Bard's Tale Trilogy (D)	a.A.
Bitmap Brothers Comp. (D)	66,90
Bundesliga Manager Prof. (D)	79,90
California Games 2 (D)	69,90
Castles (D)	79,90
Civilization (D)	89,90
Crazy Cars III (D)	69,90
Curse of Enchantia (D)	a.A.
Dark Queen of Krynn	74,90
Dark Seed (D)	a.A.
Das schwarze Auge (D)	79,90
Death Knights of Krynn (D)	79,90
Der Patrizier (D)	79,90
Dune (D)	74,90
Dungeon Master/Chaos... (D)	69,90
Dynablasters (D)	74,90
D-Generation (D)	49,90
Epic (D)	74,90
Eye of the Beholder 2 (D)	92,90
Fire and Ice (D)	66,90
Formula One Grand Prix (D)	89,90
Frontier: Elite 2 (D)	a.A.
Gem 'Z (D)	a.A.
Graham Taylor Soccer Ch. (D)	69,90
Gunship 2000 (D)	a.A.
Head to Head	82,90
Hexuma (D)	84,90
Historyline 1914-1918 (D)	89,90
Hook (D)	69,90
Indiana Jones IV (D)	a.A.
Int. Sports Challenge (D)	76,90
Ishar (D)	79,90
Jaguar XJ 220 (D)	66,90
Legend of Valour (D)	94,90
Letsure Suit Larry 5 (D)	79,90
Lionheart (D)	a.A.
Lord of the Rings (D)	82,90
Lotus Esprit Turbo Ch. 3 (D)	66,90
Lure of the Temptress (D)	74,90
Mad TV (D)	79,90
Match of the Day	69,90
Mega Sports (D)	66,90
Might & Magic III (D)	79,90
Pacific Islands (D)	74,90
Paladin 2 (D)	74,90
Parasol Stars (D)	66,90
Pinball Dreams (D)	66,90
Plan 9 from Outer Space (D)	94,90
Populous II (D)	66,90
Populous II Data Disk (D)	a.A.
Premiere (D)	74,90
Push Over (D)	66,90
Ragnarök (D)	82,90
Red Zone (D)	66,90
Regent (D)	82,90
Sec. of Monkey Island 2 (D)	92,90
Sensible Soccer (D)	66,90
Shadow of the Beast III (D)	74,90
Sim Ant (D)	94,90
Sim Earth (D)	82,90
Space Max (D)	74,90
Space Quest IV (D)	82,90
Special Forces (D)	89,90
The Humans	66,90
The Lost Treasures of Infocom	109,90
The Perfect General (D)	89,90
Treasures of the Savage Fr.	74,90
TV Sports Baseball (D)	69,90
Ultima VI (D)	79,90
Vikings - Fields of Conquest	69,90
Wayne Gretzky Hockey 2	69,90
Wing Commander (D)	a.A.
Wizkid (D)	69,90
Zool (D)	69,90

Mega Special Pack No. 2  
(Gothic Legends, Mega lo Mania,  
Powermonger) alle DA oder DV  
Mega Special Pack 1.3 bis 8

#### Zubehör

Umschaltplatte für Amiga 500 Plus	
+16 ROM Kickstart V1.3	DM 105,90
512 KB Speichererweiterung mit Uhr, absch.	DM 72,90
Ext. Laufwerk 3,5", absch.	DM 149,90
2.0 MB Speichererw. A2000	DM 259,90
Bücher und Lösungsbücher	a.A.

#### Täglicher Bestellservice

Mo. bis Fr. 9.00 - 19.00 Uhr  
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

**04221/64483**  
**HUNTESTRASSE 2**  
**2870 DELMENHORST**

#### Preisliste gegen frankierten Rückumschlag

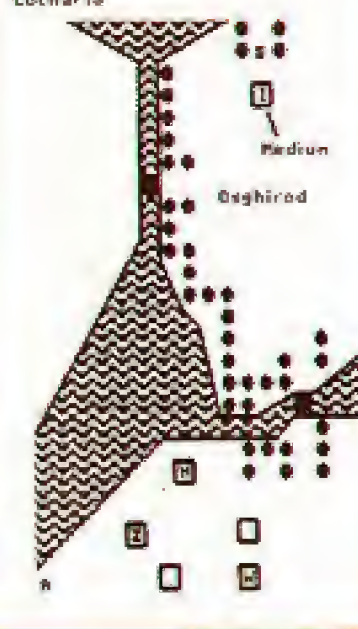
Versand per NN + 9,00 DM  
bei Vorkasse Eurocheck + 3,00 DM  
(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)  
Freiänderungen und Irrtümer vorbehalten

anderer. Kurzum, er ist 'ne ziemlich harte Nuß, die sich nur unter großen Opfern knacken läßt: Zuerst rüsten wir Targhan mit einem Morgenstern und einem Schwert aus. Nachdem wir ihn auch mit Lichthelm und Rüstung bestückt haben, beginnen Kiriela und Unknown ihre gesamte Energie in Magic Missiles anzulegen, die sie auch gleich aus einem Schritt Entfernung dem Minotaur entgegenschleudern. Kann der zähe Bursche diesem geballten Angriff standhalten (was sehr wahrscheinlich ist), heißt es für Targhan kämpfen. Ist er vom übermächtigen Minotaur erschlagen worden, auf Inventory schalten, alle Waffen und die Rüstung an Kyrian geben und diesen dem Ungeheuer entgegenschicken.

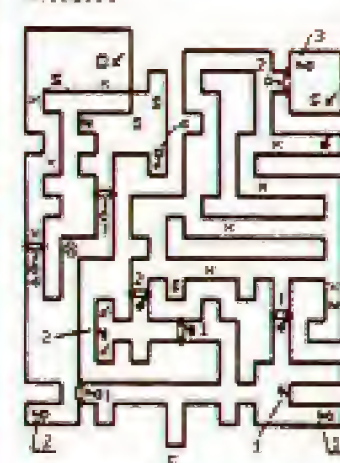
(Achtung: Während des Kampfes darf keiner der beiden geheilt werden, da man die freigewordenen Plätze in der Truppe später noch dringend benötigt!). Hat der Minotaur dann endlich sein schäbiges Leben ausgehaucht, steht einem Besuch beim Händler nichts mehr im Wege. Hierzu gehen wir ein paar Schritte zurück und laufen 17 Schritte nach Norden, dann nach Osten. Dort steht eine einsame Krämerseele, die Falltürspinnengewebe verschauert. Das Gewebe hat den stolzen Preis von 5000 Gs. Trotzdem müßt Ihr mindestens eine Flasche davon erwerben. Habt Ihr das Zeug, werdet Ihr mit Bedauern feststellen müssen, daß damit der Vorrat des Händlers auch schon erschöpft ist. Aber keine Panik, wer jetzt speichert und gleich danach den gerade gespeicherten Spielstand wieder lädt, kann sich eine weitere Flasche des kostbaren Spinnensekrets ergaunern. Auf der anderen Seite der Brücke liegt Elwingil, oder besser gesagt, der von Barbaren besetzte Teil des Eilands. Bevor wir uns dorthin wagen, sollten wir noch ein letztes Mal in Lotharia schlafen, essen und uns heilen.

Hinter der Brücke marschieren wir nach Norden, bis wir einem fetten Barbaren gegenüberstehen. Vorsichtig tasten wir uns an den üblen Gesellen heran, um nicht entdeckt zu werden, und

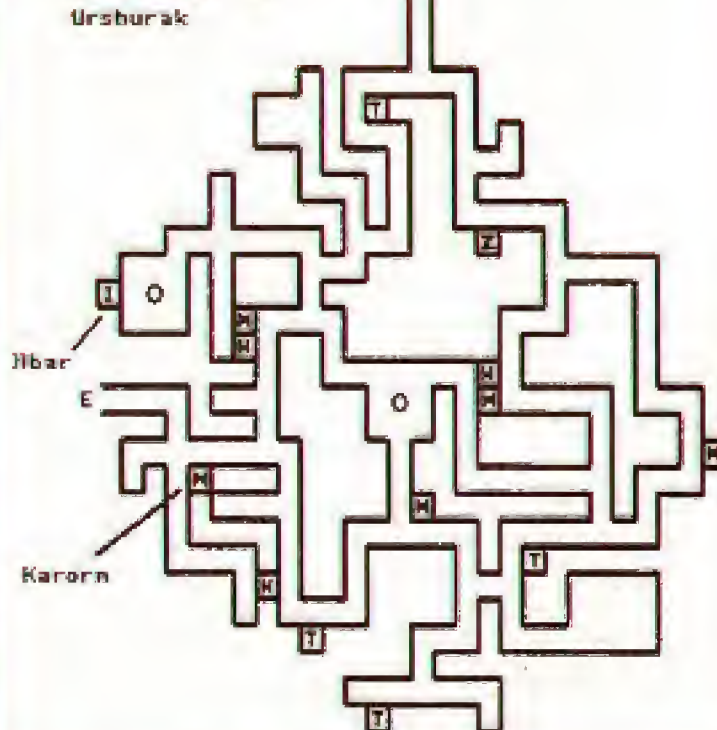
KARTE 3  
Lotharia



KARTE 4  
Rhodast



KARTE 5  
Urshurak



lassen aus sicherer Entfernung Magic Missiles auf ihn niederprasseln, bis er tot umfällt, oder unsere magische Energie erschöpft ist. Ist letzteres der Fall, werfen wir ihm einen unserer Krieger entgegen. Wenn zu diesem Zeitpunkt noch Targhan oder Kyrian am Leben sind, müssen wir sie jetzt oder in den nächsten Kämpfen „loswerden“. Nach erfolgreich geschlagener Schlacht durchforsten wir die Landzunge, bis wir in der nordöstlichen Ecke eine Schildkröte finden, die wir eiligst einstecken. Im Süden erreichen wir nach einem etwas ausgedehnten Spaziergang (ACHTUNG: Bei der Durchquerung Elwingils solltet

Ihr auf Handgemenge mit den Barbaren verzichten, da sie momentan noch viel kräftiger sind als Ihr) die Stadt Urshurak (Karte 5), in der Olbar uns den Aufenthaltsort von Jarels Schwert nennt:

Baldaron. In der Dorfkeipe erweitern wir unsere Gruppe um Karom, den Paladin. Da es in der Stadt sonst nichts Bemerkenswertes gibt, verlassen wir sie durch das Nordtor und folgen dem Fluß im Osten Richtung Norden. Manathar wird hier zu einem weiteren Partymitglied, bevor wir den Priester Unknown an herumstreunende Kampfhunde verfüttern (sein Platz wird ebenfalls benötigt). Haltet Euch dabei östlich, um einem Feuertämon zu entgehen, der Eure Helden mit Leichtigkeit in

Gegrilltes verwandeln kann. Ganz Elwingil (Karte 6) ist in der Hand von Orks, und so ist es also auch nicht verwunderlich, daß wir gleich nach Betreten der Stadt von einem dieser Kerle attackiert werden. Schafft den lästigen Zwerg beiseite und sucht Thorm, einen weiteren Kampfführer Jarels, auf, der mehrere Mönchskutten für die tapferen Abenteurer bereithält. Widmen wir uns nun einigen wichtigen Einkäufen: Eine magische Rüstung, bestehend aus Helm und Panzer, erstehen wir in Elwingil, den dazu passenden Schild besorgen wir in Halindor (Karte 7).

#### Ewans Tochter:

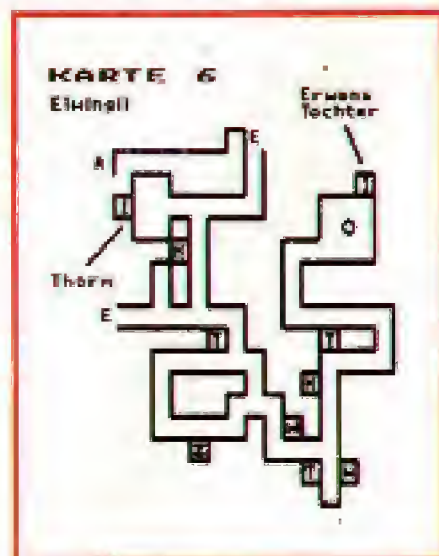
Eben aus dem Shop in Halindor gekommen, besuchen wir Ewan, der uns sein Leid über die Entführung seiner Tochter klagt. Da unser Trupp ja nur aus ehrenwerten, absolut uneigennütigen Kämpfern für Gerechtigkeit besteht und uns die Schatztruhe von Ewan überhaupt nicht interessiert, werden wir später nach Elwingil marschieren und das Kind befreien. Zuvor führt uns unser Weg jedoch nach Baldaron (von Ewans Haus geradeaus nach Westen), wo wir in der nordwestlichen Ecke das Schwert Jarels erspähen. Es läßt sich ziehen, sobald alle Partymitglieder Level 10 erreicht haben! Folgen wir nun der Küste vom Schwert aus nach Süden, wo wir nach einigen Kämpfen einen



Teleporter entdecken, der uns in die Nähe von Jon, dem Alchemisten, bringt, ein weiterer Gefährte Jarels, der uns eine Liste mit den von uns zu benutzenden Tränken aushändigt (ACHTUNG: Alle anderen Tränke enthalten Gift!):

Schloumz:  
physische Regeneration  
Ghoslam:  
psychische Regeneration  
Clapatos: Unverwundbarkeit  
Drouli: Blindheit heilen  
Worgaz: Atemstillstand  
Zarklug:  
Anziehungskraft unterbrechen  
Arbool:  
Schweinerückverwandlung  
Krakos: Gehirnwäsche

Kehren wir durch das Tor zurück



nach Baldaron und halten nach dem Schildkrötensabberverkäufer Ausschau. Von der nördlichen Küste von Baldaron wandern wir bis zu einem Haus nach Osten, und 15 Schritte weiter südlich abermals drei Schritte nach Osten. Für unsere Schildkröte erhalten wir im Tausch eine Pulle Schildkrötensabber. Es ist nun an der Zeit, Deloria, die Tochter Ewans, zu befreien. Wir brechen also nach Elwingil auf, schlagen uns bis zu ihrem Gefängnis durch und bringen die Gute in die Arme ihres liebenden Vaters zurück. Vor Ewans Behausung wei-

gert sich jedoch einer unserer Helden standhaft, seine „Beute“ zurückzugeben, da er sich wohl mit der herben Schönheit bereits im Schlafgemach gesehen hat. Aber was ist Liebe schon gegen unsere Geldgier! Dem Heißsporn treiben wir die amourösen Flausen mittels eines „Anziehungskraft unterbrechen“-Tranks, den wir schnell zusammenbrauen, aus. Mit stolzschneller Brust und offenen Geldbeuteln betreten wir also Ewans Heim — doch unglaublich (aber wahr): außer einem zaghaften „Danke“ und einem rostigen Schlüssel bekommen wir nichts!

### Die müde Hexe:

Betrübt über den leeren Geldbeutel trottet die Gruppe von der Taverne in Halindor aus nach Osten, bis sie mit dem heißen Atem eines Feurädmons Bekanntschaft macht. Eine gehörige Tracht Prügel vergällt dem Dämon sein feuriges Treiben, und unsere Helden können ungehindert durch den im Osten gelegenen Teleporter die dritte Insel betreten. Nach vier Schritten in südlicher Richtung wandern wir nach Osten, bis uns Zach, der letzte Gefährte Jarels, begegnet. Der spendable Altkrieger schenkt uns so viele Flaschen Krötenaugen, wie wir nur tragen können! Bepackt mit einem Rucksack voll Krötenaugen laufen wir soweit wie möglich den Wald entlang nach Süden, wenden uns nach Osten, stapfen in den Wald und folgen der Grenze von unpassierbaren Bäumen bis an eine Lichtung, auf der uns ein rosa Ferkel mit großen Augen entgegenblickt. Ihm flößen wir einen frisch gemixten Schweinerückverwandlungcocktail ein, woraufhin es sich zurück in die Hexe Morgula, die einzige, die Krogh mit ihrem Anti-Krogh-Spruch vernichten kann, verwandelt. In Elwingil geht's nun endlich ans große Orkplätzen. Folgt dabei diesen Regeln,

# LÖSUNG

und der Sieg ist Euch gewiß:

1. Rein, draufhauen, raus.
  2. Nur wenn alle Fighter auf dem Zahnfleisch kriechen, ab in die Taverne.
  3. Morgula zwischendurch in Weisheit und Intelligenz trainieren (für beides sind in der Stadt Trainer vorhanden).
  4. Wenn man während der Schlacht die Frontkämpfer austauschen muß, auf Inventory schalten und erst dann das Taktikfenster anklicken. Auf diese Weise kann man auch die Rüstungen austauschen, ohne angegriffen zu werden.
- Kämpft solange weiter, bis Morgula sich den Unverwundbarkeitszauber zulegen kann, alle übrigen Crew-Mitglieder Level 10 erreicht haben und sich mindestens 30000 Goldstücke in der Reisekasse befinden. Für dieses Geld erstehen wir so viele Zutaten für die Zaubertänke, wie wir nur schleppen können (ACHTUNG: Falltürspinnengewebe wird nicht mehr benötigt!), und schnappen uns dann Jarels Schwert.

### Der visionäre Helm:

Wir müssen zurück nach Osghirod, zum Haus des Mediums. Von dort stiefeln wir nach Osten, bis wir auf eine Hecke stoßen. Diese Hecke umgehen wir in südlicher Richtung und folgen ihr dann auf ihrer östlichen Seite nach Norden bis an die Küste. Am Ufer entlangwandernd, wird uns der Weg durch ein Gestrüpp versperrt (Karte 7). Der Riese, der uns hier erwartet, will uns mit seiner zweihändigen Axt in Fletstückchen verwandeln. Doch mit Jarels Schwert kommen wir ihm zuvor — alles, was von ihm übrig bleibt, ist ein Helm — der visionäre Helm.

### Die fünf Drachenringe:

Auf nach Finnurich und den Helm aufgesetzt! Denn nur durch ihn können wir beim Durchforsten des Waldes den Echsenmann aufspüren. Ein paar gezielte Schwertstiche, und der Schuppenheini ist bei seinen Ahnen. Zurück bleiben die fünf Drachenringe, die wir unserem Inventar einverleiben.

### Valathar:

Reisen wir also zurück nach Elwingil. An der Markierung (Karte 6) marschieren wir 25 Schritte nach Westen, dann 12 Schritte nach Sü-



den und weitere 5 Schritte nach Westen — es herrscht absolute Dunkelheit. Dies soll uns aber nicht daran hindern, die nächste Runentafel zu bekommen. Klickt einfach solange in der Bildschirmmitte, bis die Rune erscheint — mit der Runentafel in der Tasche verlassen wir diesen finsternen Ort wieder. Der Teleporter in Halindor transportiert uns erneut zu Zach. Diesmal gehen wir aber von Zach aus nicht nach Süden in Richtung Faulgrod, sondern nach Norden Richtung Valathar. Doch halt, halt — bevor wir

# ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

1869	DV 69.	Espana 92
Air Bucks	DV 66.	European Football
Air Support	DA 56.	Exodus 3010
Air Warrior	E 73.	Eye of Beholder 2
Bane of Cosmic Forge	DV 69.	Fire & Ice
Battle Isle	DA 69.	Global Effect
Battle Isle Data Disk	DA 42.	Graham Taylor Soccer
Beau Jollys Big Box	DA 63.	Guy Spy
California Games 2	DA 56.	Hook
Carl Lewis Challenge	DA 56.	Humans
Center Base	DA 63.	Int. Sports Challenge
Civilisation	DV 77.	Jaguar KJ 220
Cool Croc Twins	DA 56.	Jim Power
Dark Queen of Kryn	E 63.	Larry 5
Das schwarze Auge	DV 73.	Links Course Bountiful
Der Patrizier	DV 69.	Links Course Firestone
Dojo Dan	DA 56.	Lord of the Rings
Dune	DV 69.	Lure of Temptress
Dynablasters	DA 66.	Mad Dog Williams
Epic	DA 66.	Myth

DV 66.	Paladin 2
DA 56.	Pinball Dreams
DV 66.	Plan 9 from Outer Space
DV 84.	Police Quest 3
DA 56.	Powerhits
DV 73.	Push Over
E 56.	Red Zone
DA 63.	Regent
DA 56.	Sensible Soccer
DA 56.	Shadow of the Beast 3
DA 63.	Striker
DA 56.	Titus the Fox
DA 63.	Wing Commander 1
DV 69.	Wizkid
E 37.	Zool

DA 56.
DA 56.
DA 73.
DV 69.
DA 56.
DA 56.
DA 56.
DV 69.
DA 56.
DA 63.
DA 56.
DA 56.
DV 84.
DA 56.
DA 49.

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software-Cartridges, sowie Software für andere Computersysteme

## vector®

STÜTZPUNKT HÄNDLER

3,5" externes Laufwerk	129.
512 KB für A500	65.
2 MB für A500	249.
1 MB für A500 plus	119.
400 dpi Mouse	65.
Crystal Trackball	92.
Disketten MF2DD 3,5" 10er	8.90
Joystick Competition STAR	37.
Trackball	79.
Trackdisplay A2000	89.
AMOS Interpreter	DV 99.
Directory Opus V 3.41	DA 83.
TurboPrint Prof. 2.0	DV 149.
X-Copy Prof. Tools	DV 75.

ESSER-SOFT KÖLN  
Goldfasanenweg 14  
5000 Köln 30

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00  
bei Nachnahme Post DM 9.00 / UPS DM 12.00  
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 15.00  
\*Bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar  
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17  
Telefax : 0221 / 58 49 46  
BTX : ESSER#SOFT



# LÖSUNG

loslaufen, müssen wir noch einige Schritte zurückgehen, soweit, daß wir den Wald gerade noch erkennen. Mit Blickrichtung Osten traben wir alsdann nach Norden, bis wir den Wächter des Valathar-Dungeons in der Ferne erblicken. Er ist Zauberer und versteht sein Handwerk! Lassen wir also Morgula die Runen für den Blitzzauber schreiben, nach vorne stürmen und Blitze werfen, bis dem Magier die Luft ausgeht. Ist dieses Problem gemeistert, eilen wir schnurgeradeaus in die Schneise, die der Wächter versperrte, und folgen ihr in den Dungeon. Schon im ersten Gang der düsteren Gruft (Karte 8) werdet ihr feststellen, daß der Job, den wir für Ewan erledigt haben, doch nicht so wertlos war wie angenommen, denn der Schlüssel öffnet hier eine sonst unüberwindliche Tür. Dahinter geht's erst so richtig los. Einige Truppen Zombies treten uns todesmutig entgegen — schickt sie zurück in ihr feuchtes Grab! Der einzige härtere Brocken, auf den wir treffen, erweist sich als eine Art Ritter mit einem gewaltigen Flammenschwert — den Rest der Unterwelt müßt ihr eigentlich mit links erledigen; sammelt nur alle Dinge ein, die ihr so herumliegen seht. Eine etwas kompliziertere Stelle ist das Türenrätsel. Hierbei werden immer zwei Türen von einem Hebel bedient. Um durchzukommen, müßt ihr die Hebel wie folgt ziehen (Karte 9):

- mit Hebel 7 (h7) Tür 1 (t1) öffnen
- mit Hebel 4 (h4) Tür 3 (t3) öffnen
- mit Hebel 3 (h3) Tür 6 (t6) öffnen
- mit Hebel 8 (h8) Tür 9 (t9) öffnen
- mit Hebel 3 (h3) Tür 5 (t5) öffnen
- mit Hebel 6 (h6) Tür 8 (t8) öffnen

Der Weg in den nächsten Teil des Dungeons ist nun frei. Nachdem wir hier ein paar Höllenhunden die Fresse poliert haben, suchen wir den Teleporter. Den Schlüssel vor dem Teleporter nicht übersehen! Vom Teleporter in das nächste Stockwerk des unterirdischen Baus (Karte 10) gebeamt, ist erstmal eine Heilkur für die kampfgeschädigten Gefährten angebracht. Voll geheilt arbeiten wir uns 3 Schritte nach Süden, 4 Schritte nach Osten und nach Norden bis zu einer Tür vor. Sie stellt den zweiten Teil einer Schleusen-kammer dar. Betätigen wir den Hebel, schließt sich hinter uns die Tür, durch die wir gekommen sind, und die vorher verschlossene Tür öffnet sich. Leider geht der Ärger dann erst so richtig los, denn die Kammer füllt sich sofort mit Giftgas! Wir hasten also durch die Gänge (wer besonders schnell ist, kann die in den Nischen gelagerten Schätze einsacken) bis zur zweiten Gasschleuse, ziehen den Hebel und entkommen so nur mit knapper Not dem schrecklichen Gastod. Nach Versorgung aller Blessuren schnappen wir uns den Schlüssel (Vorsicht vor Skeletten!) und erreichen, zurück über die Gaszone, mehr oder

weniger heil einen großen Raum. Ein Skelettmagier wartet hier begierig darauf, uns mit seinen Zaubereien zu imponieren — aber was der kann, können wir schon lange! Morgula zeigt ihm mal, was ein richtiges Blitzgewitter ist, bevor wir mit Jarels Schwert den Rest erledigen. Nach einigen Tür-öffnen-

schon vorher die Drachenringe an. Dem feuerspeienden Fabelwesen ist durch Magie nicht beizukommen, nur Jarels Schwert kann ihm schwere Wunden reißen! Ist das Vieh geschlachtet, öffnen wir die Tür und landen vor einem weiteren Tor, welches sich nur für Mönche öffnet. Als Kuttenträger verkleidet, durchschreiten wir das Portal und werden auch sogleich von einem Priester, dem Wächter des Teleporterraums nach Ishar, unfreundlich empfangen. Weg mit dem Kerl, und der

Heilungsspruch hinauszuzögern. So lädiert kehren wir nun schnellstmöglich in den Teleporterraum zurück, beamen nach Ishar und finden uns gleich darauf in einem langen Gang wieder.

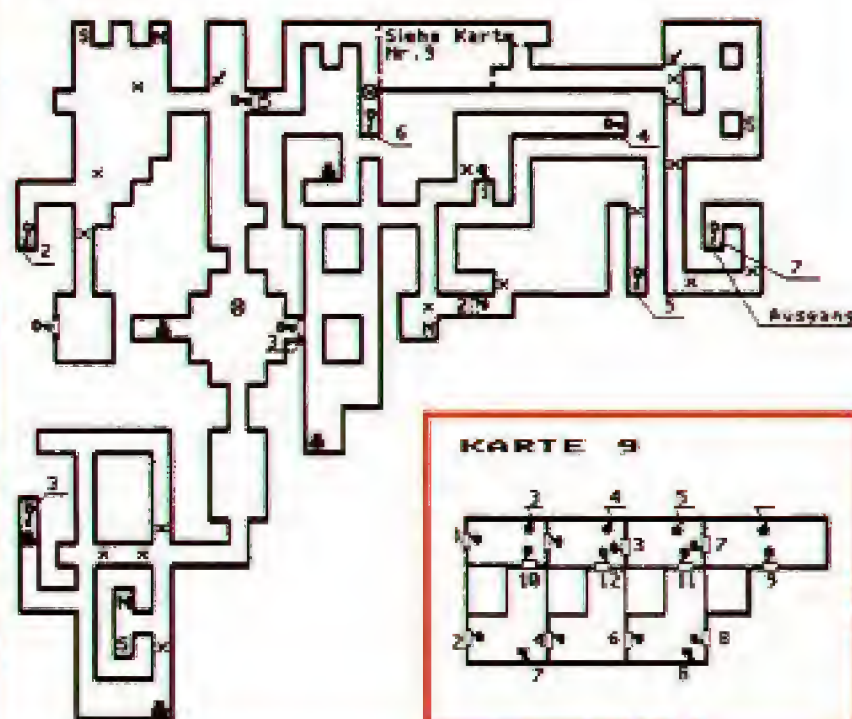
## Ishar:

Morgula ist die einzige, die unbedingt überleben muß! Deshalb wird auch nur sie mit Unverwundbarkeit geschützt. Während wir die kurze Strecke zum ersten Gegner laufen, merken wir, daß Ishar nur aus einem langen Gang besteht — na wenigstens gibt's so keine Probleme mit der Orientierung. Die ersten paar Gegner entpuppen sich als windige Priester, die weiter kein Problem für uns sein dürften. Richtig heiter wird's erst, wenn die ersten Blitze auf uns niedergehen. Diese Blitze schickt uns Kroghs persönlicher Leibwächter. Ist auch er überwunden, stehen wir endlich dem Oberfiesling Krogh gegenüber.

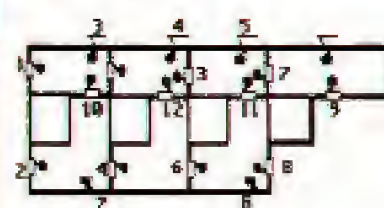
## Krogh:

Nun muß Morgula all ihre psychische Energie in die Anti-Krogh-Sprüche stecken und kann deshalb vor Krogh nur mit Hilfe des Unverwundbarkeitstranks geschützt werden. Die anderen Partymitglieder bedürfen nicht des Schutzes, da sie in diesem letzten Kampf Nebensache sind. Während des Kampfes wird Morgula einige Male die psychische Energie ausgehen — ist jedoch kein Problem. Bei den Unmengen an Trankzutaten mixen wir ihr schnell einen Aufbaucocktail, und weiter geht's. Achtet allerdings darauf, daß Morgulas Lebensenergie nicht durch die Vergiftung in einen kritischen Bereich absinkt. Denn läßt in diesem Moment auch noch der Unverwundbarkeitstrank nach, zerfetzt sie Kroghs volle magische Kraft in tausend kleine Stückchen. Hält man sich an diese Tips, so wird Krogh nach einigen Minuten der Vergangenheit angehören, und wir selbst (oder was von uns noch übrig ist) gehen in die Annalen der Geschichte ein...

KARTE 8  
Valathar  
1. Stock



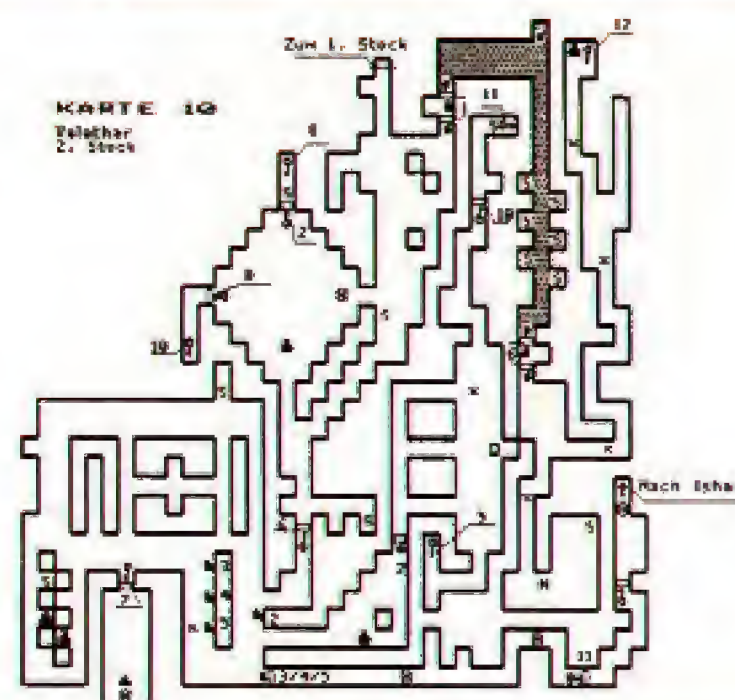
KARTE 9



Schlüssel-hol-Aktionen entriegeln wir Tür 6, betätigen Hebel 2, betreten den Gang, der gleich daneben ist, und folgen ihm bis zu einer Tür aus Stahlstangen — die gleichen wie in Rhudgast! Von dem dahinter liegenden Gang zweigen drei weitere Wege ab, an deren Ende sich Illusionswände befinden, die wir zwar nur von unserer Seite aus durchblicken, sie aber von beiden Seiten durchschreiten können. Nach etwas Ungeziefervertilgung entdecken wir hier, neben der nächsten Rune, auch zwei geheime Durchgänge. Ist auch dort alles ausgeräumt, begeben wir uns zu Tür 7. Im Raum hinter der Tür wird das Amulett aufbewahrt. Sobald wir den Raum betreten, werden wir von einem Zauberer behext, den wir erst mit Magie angreifen können, wenn wir das Amulett zu seinen Füßen genommen haben. Als nächstes beschäftigen wir uns mit den Schaltern 3, 4 und 5, die in einer Reihe an einer Wand angebracht sind. Die Schalter müssen folgende Stellung aufweisen: Schalter 5 nach unten, Schalter 3 nach unten und Schalter 4 nach oben. Normalerweise sollte sich jetzt die Tür 3/4/5 öffnen. Ist dies nicht der Fall, öffnet sie sich erst, nachdem man die Hebel öfter rauf und runter geschoben, sie aber anschließend immer wieder in die oben genannten Positionen zurückgebracht hat. Die Medusa im angrenzenden Gang sollte kein besonders großes Problem darstellen. Der Drache hinter der Kurve ist da schon aus anderem Holz geschnitzt. Legt deswegen

Weg nach Ishar ist frei. Vorher besorgen wir uns jedoch die letzte Rune. Verlaßt also den Dungeon, deckt Euch mit Trankzutaten ein, heilt alle Gruppenmitglieder und schlaft nochmal ordentlich aus. Wohl vorbereitet geht's anschließend nach Halindor. Wir folgen dort der Küste nach Westen bis zum verbotenen Haus. Im Inneren des Gebäudes ruht die letzte Rune, die uns bei Berührung allesamt vergiftet. Gegen diese Vergiftung ist kein Kraut gewachsen. Es hilft kein Atemstillstand, kein Giftheilungszauber, kein geistiges Schild und keine Unverwundbarkeit. Alles, was wir tun können, ist die Vergiftung mit dem

KARTE 10  
Valathar  
2. Stock





# DIE LISTIGEN

## CHEATS

Tritt im Wald auf keinen Stein, denn es könnten **Sturmtruppen** sein... Getreu dieser Devise treibt „Papis Wehrmacht“ nun auch auf dem Amiga sein Unwesen. Donnerweise hat sich unser knollnasiger Comic-Soldat dabei in feindliches Territorium verirrt, wo es von olivgrünen Aggressoren geradezu wimmelt. Schlechte Karten für Kamerad Grünhelm, oder? Nicht unbedingt, denn der militante Joker-Leser verbessert seine Überlebenschancen durch Markus Villwocks Geheimwaffe: einfach den gegenwärtigen Stand der Dinge mit der P-Taste einfrieren und die Buchstabenkombination **BLJT** einhacken. Ein kurzes, aber prächtiges Farbenspiel flimmert über den Screen, und nach erneutem Druck auf die P-Taste ist unser digitalisierter Comic-Held unverwundbar und verfügt über alle Waffengattungen inklusive Munition bis zum Abwinken. Comic-Figuren sind also doch unsterblich...

Wenn der heiße Asphalt nach verbranntem Gummi duftet und der dumpfe Klang großvolumiger Motoren die Luft zum Vibrieren bringt, dann ist auf dem Highway von **Lotus 3** wieder die Hölle los! Und damit ihr demnächst auch auf allen Levels, egal ob Zeit- oder Platzierungsrennen, höllisch Gas geben könnt, hat Gabriel Nickel für Euch alle 64 Straßencodes zusammengetragen:

Zeitrennen:  
Level 1:  
PWRVWHNM-30  
XMQYKAS-80  
UVQSNPBCM-70  
CWVBQPCAV-50  
SFXUXXXP-60  
HSYWYSKCG-50  
Level 2:  
ANNSMQLPN-60  
VZVDOPHCY-50  
RTLMYJKHB-60  
ERRURV -67  
NSSSXXXS-60  
WSVUQPCSJ-70  
OUNDEFACG-99  
GXWDYPACV-68  
BZ ZF BAT-90  
LWNTWKACN-90  
Level 3:  
IYVNVNVEQR-35  
KAZZNTKAI-45  
FGQLJGDAF-65  
MFTSRPYDU-60  
PLQTZQDPE-80  
ZKZGKIKKK-50  
TGGJGGTTT-63  
AFZYBQCTT-70  
JBOUKJHKA-99  
DASICOTET-80  
XDNUSEECE-85  
QDSCJVEBT-75  
SKGYXXXXK-57  
YKGIWVNAK-92  
WJMEGMEQH-60  
Platzierungsrennen:  
Level 1:  
CRRIPWBXX-28  
OPWMVQKCQ-34

XGPGPZHHS-42  
FGWLSYCKM-51  
PRRUMPUMV-68  
NANXXXXXZ-39  
IPWONWOBF-65  
Level 2:  
RLQYDVAKA-48  
HDMOQFAKA-51  
WXQBQMDXD-88  
UDONAJHAI-47  
NKWXXXXXK-33  
AONGLQKTC-63  
ZXJGHBKHF-70  
DPGTQBKHQ-62  
IPMIJBHQB-62  
MUYURWFHA-86  
Level 3:  
PPRGQFVL-52  
JPIQKUHCE-65  
ENBGOAFE-48  
CIGIUQCLT-92  
KNHUPHHKE-64  
VVOSHGSIG-86  
RGHSVBRET-89  
YDOERACTJ-86  
GXQFSUMPP-45  
TVQLSYUFU-89  
WMQHYMTVJ-85  
OKUOBJAC-86  
FIMJIBCK-68  
SIGTXXXXH-35  
WNQKMPHVN-80

Kleine Bälger haben, selbst wenn sie wie **Nicky Boom** mit halbverspeisten Äpfeln bewaffnet sind, nach 8 Uhr nichts mehr auf der Straße zu suchen — und schon garnicht, wenn dort grauenvolle Monster und knifflige Rätsel lauern! Nur gut, daß Kai Bickhoff wenigstens alle Levelcodes parat hat:

Level 2: MEDIT  
Level 3: KRATTY  
Level 4: MIRTES  
Level 5: ARRAX  
Level 6: JANIR  
Level 7: TRINOS  
Level 8: SIXAN

Der begabte Hobby-Ökologe, Umweltexperte oder Katastrophenschützer kann mit **Global Effect** ja schon mal den „Ernstfall“ proben. Doch was nun, wenn auch auf der simulierten Erde die Kontrolle langsam entgleitet, Kriege toben, die Wälder sterben und die Luft knapp wird — kurz gesagt, der gesamte Planet vor dem ökologischen Zusammenbruch steht? Na, ganz einfach: Dann pfeift auf das Ozonloch, die erhöhten Kohlendioxidwerte, den sauren Regen und gebt standessen **PLENTY MORE WHERE THAT CAME FROM** ein (dabei auf Y=Z und die Leerzeichen zwischen den Worten achten). Mit dem „Snooze Button“ ins CLI gesprungen, müßt ihr nur noch mit der rechten Taste Eures Nageriers die Menüleiste anklicken und somit das Pullup-Menü von „Global Effect Zzzz“ aufrufen. Was ihr dort finden werdet, entledigt Euch aller globalen Probleme (tja, ist eben doch nur ein Spiel und nicht Realität...)

# Bachler Computersoftware

## AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

1845 / DT	74,95	LEGEND OF VALOUR / DT	74,95
AR SUPPORT / DT	59,95	LEISURE SUIT WARR 5 / DT	74,95
ARVESTAR / DT	79,95	LEWANNOS / DT	44,95
AQUATIC GAMES / DT	59,95	LEWANNOS DATA DISK / DT	44,95
ASHES OF BARGE / DT	89,95	INERPOOL	59,95
BAT 2 / DT	79,95	LURE OF THE TEATRESS / DT	69,95
BATTLE ISSE / DT	89,95	KORUS TURBO CHALLENGE 3 / DT	54,95
BATTLE ISSE DATA DISK / DT	44,95	MAD TV / DT	74,95
B.C. KID / DT	84,95	MAD TV DATA DISK / DT	24,95
BIRDS OF PREY / DT	79,95	MIGHT & MAGIC 3 / DT	74,95
BLACK CRYPT / DT	59,95	MITH / DT	59,95
BUNDESLIGA-MANAGER PROF. / DT	69,95	PALEON 2 / DT	69,95
CALIFORNIA GAMES 2	59,95	PARASOL STARS / DT	59,95
CAR LEWIS CHALLENGE / DT	59,95	PERFECT GENERAL / DT	79,95
CENTURION / DT	69,95	PGA TOUR GOLF-COURSE DISK / DT	69,95
CENTURION OF ROME / DT	29,95	PINBALL DREAMS / DT	59,95
CIVILIZATION / DT	79,95	PINBALL DREAMS 2 / DT	69,95
CONQUESTADOR / DT	74,95	PIRATES / DT	59,95
CRAZY CARS 3 / DT	59,95	RAN 9 FROM OUTER SPACE / DT	79,95
DARK QUEEN OF KRYNN	69,95	ROULETTE 3 / DT	74,95
DAS SCHWARZE AUG / DT	74,95	POOLS OF DARKNESS	69,95
DEMERANCE / DT	59,95	PORCIOUS 2 / DT	69,95
DELPATIDER / DT	74,95	PREMIERE / DT	59,95
DOUBLE DRAGON 3 / DT	59,95	PROJECT X / DT	59,95
DUNE / DT	74,95	PUSHOVER / DT	59,95
DYNABLAST / DT	69,95	RAILROAD TYCOON / DT	79,95
EPC / DT	69,95	RED BARON / DT	74,95
EYE OF THE BEHOLDER 2 / DT	89,95	RED ZONE / DT	59,95
F-15 STRIKE EAGLE 2 / DT	79,95	REIGN / DT	74,95
F-16 FAUCON / DT	34,95	SECRET OF MONKEY ISLAND / DT	69,95
F-16 FAUCON MISSION DISK 1 OO 2 E	29,95	SECRET OF MONKEY ISLAND 2 / DT	79,95
FIRE AND ICE / DT	59,95	SENSEI SOCCER / DT	59,95
FIRST SAMURAI/MEGA IO MANIA / DT	74,95	SHADOW OF THE BEAST 1 / DT	59,95
FORMULA ONE GRAND PRIX / DT	79,95	SIENS SERVICE 2 / DT	79,95
GOOS / DT	59,95	SIM AND / DT	89,95
GRANDPRIX SOCCER CHALLENGE / DT	69,95	SIM CITY & PORCIOUS / DT	74,95
HEUMA / DT	89,95	SPECIAL FORCES / DT	79,95
HISTORINE 1914-1918 / DT	79,95	SPORTS COLLECTION / DT	69,95
HOCK / DT	59,95	SEABYTE SUPER SOCCER / DT	69,95
HOTELMANAGER / DT	54,95	THE GAMES '92 / DT	72,95
INFERNA / DT	29,95	THE HUMANS / DT	1,90
ISHAB / DT	74,95	THEIR FINEST HOUR / DT	69,95
JAGUAR 3 220 / DT	59,95	THEIR FINEST HOUR MISSION DISK / DT	32,95
JAM POWER / DT	59,95	TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	72,95
JOHN BARNES EUROPE FOOTBALL / DT	59,95	TURBOCAN / DT	34,95
JOHN MADDOEN FOOTBALL / DT	59,95	TURBOCAN 2 / DT	24,95
KICK OFF 2 / DT	59,95	WARG COMMANDER / DT	79,95
KICK OFF 2/GAITE OF EUROPE / DT	19,95	ULTIMA 6 / DT	69,95
KICK OFF 2/RETURN TO EUROPE / DT	19,95	WRESTLE MANIA / DT	59,95
KICK OFF 2/WINNING TACTICS	19,95	ZOO / DT	39,95
LEGEND / DT	72,95		

1 MB-Erw. f. Amiga (absch. & Uhr & schnelle Speicherchips) ...	69, —
2. Laufwerk 3,5" für Amiga .....	159,00
Das Lucasfilm-Buch (dt.) .....	29,80
Das PC Game Power Buch (dt.) .....	24,80
Joystick Adapter für 4 Spieler .....	24,95

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt

Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631



# Die Helden

## TIPS & TRICKS

Die Befreiung von Kalynthia scheint einem eher elitären Kreis vorbehalten zu sein — oder sind die Helden heutzutage schon so dünn gesät, daß sich nur zwölf mutige Recken finden, die bereit sind, für Freiheit und Honigkuchen ihr Leben in **Abandoned Places** zu riskieren? Wie dem auch sei, bei so geringer Auswahl ist es besonders wichtig, eine gute Party zusammenzustellen — sonst bekommt Ihr nämlich schon zu Beginn Eurer Reise ernsthafte Schwierigkeiten! Die nebenstehende Tabelle soll Euch dabei als kleine Entscheidungshilfe dienen.

Welche Helden Ihr nun wirklich in Eure Crew aufnehmt, sei Euch überlassen. Achtet nur darauf, daß der Priester FELIUS unter ihnen ist, denn er ist als einziger in der Lage, von Anfang an Nahrung für die Gruppe zu zaubern. Das magisch herbeigewünschte Essen sorgt nicht nur für das leibliche Wohl der Gruppe, sondern eignet sich auch hervorragend, um den Weg durch das Labyrinth zu markieren. Sobald Ihr die Treppe zur Außenwelt gefunden habt, laßt Eure Mannen per Schiff zum Festland übersetzen. Der Weise in der „Souls Abbey“ ist dann unser nächstes Ziel. Von ihm erhalten wir den Auftrag, den Dungeon unter der Stadt zu säubern. Nachdem wir auch den letzten Winkel von Monstern befreit haben, ist der weise Opi zufrieden und gibt uns den Tip, in „Kal Kalon“ nach dem Welt Atlas zu suchen. Der dort hausende Greis führt uns auf die Frage nach dem Atlas in die Bibliothek, wo wir nach einer etwas längeren Suchaktion auch prompt die begehrte Schwarte finden. Zurück in der „Souls Ab-

bey“ werden wir in die Geheimnisse des Buches eingeweiht und bekommen unseren nächsten Auftrag. Wie befohlen machen wir uns also nach „The Steps“ auf, um eine Schriftrolle zu finden. Mit dieser Rolle geht's erneut zum Weisen in „Kal Kalon“, da er das einzige runenkundige Lebewesen auf Kalynthia ist und uns somit den Text der Schriftrolle übersetzen kann. Dabei stellt sich heraus, daß wir mit der Rolle nur einen Teil des gesamten Schriftstücks besitzen. Die anderen Fragmente befinden sich in den „Mystic Mountains“ und den „Wurm Hills“. Weiterhin ist die Rede von drei besonderen Gegenständen, welche wiederum in je drei Teile zerbrochen und einzeln versteckt wurden. Ihr habt also nun die Qual der Wahl, welchen Auftrag Ihr als nächstes in Angriff nehmen wollt. Um Euch die Sache etwas zu erleichtern, folgt eine Liste mit den Fundorten der einzelnen Gegenstände:

### Schriftrollenteile:

The Steps  
Mystic Mountains  
Wurm Hills

### Schwertteile:

Broken Isles  
Summer Vale  
Mount Griffin

Die drei Teile können nur in der „Ruine de Maria“ vereinigt werden.

### Stab der Hoheit:

Sands of Fire  
Im Süden der Xorn Hills  
Westküste des Lake Pureheart  
Im „Draken Tor“ wird aus den Teilen wieder eins.

### Kugel des Kommens:

Seers Point  
Nördliche Küste des Lake of Dreams  
Im Süden der Mystic Mountains

Steinzeitliche Luftrettungsaktionen per Tretokopter erfordern neben strammen Wadeln auch eine gehörige Portion Geschick. Da kann einem im Eifer des Gefechts schon mal ein verbissenes UGH! über die Lippen rutschen. Bevor Ihr jedoch total abkrampft, zieht Euch lieber die Tips von Michael Fuchs rein.

Das dumme aus der Wäsche glotzende Steinchen hat's in sich: Ihr könnt damit nicht nur einen Urstier, Vogel oder Dino betäuben, sondern auch Eure Zeit ein wenig verlängern. Wirft man den Felsbrocken nämlich auf den Baum mit den Äuglein im Stamm, so fällt eine Frucht zu Boden, die sich, sobald man sie aufhebt, in einen Zeitbonus verwandelt. Fällt das niedliche Mineral gleichzeitig auf einen Vogel und einen Stier, so ist das den Programmierern sogar ein Extraleben wert. Nur eines solltet Ihr dabei immer bedenken: Mit einem Stein im Heli ist kein Platz für einen Fluggast!

Wasser hat in der Steinzeit seine besonderen Tücken gehabt: Unabsichtlich gerammte Personen fallen schnell ins kühle Naß. Dem Schwimmkurs sei Dank, können sich alle Steinzeitler (außer Opi) über Wasser halten. Will man sie retten, so schwebt man ebenfalls in das feuchte Element und wartet, bis die nassen Kameraden zum Helikopter

gepaddelt sind. Unter Felsen, die bis an die Wasseroberfläche reichen, kann trotzdem hindurchgetaucht werden. Ihr müßt nur aus der richtigen Höhe ins Wasser einschlagen.

Stellt Euch folgende Situation bei **John Madden Football** vor: Die eigene Mannschaft steht an der 44 Yardlinie, vierter Versuch, und es fehlen noch 4 Yards zum neuen „First Down“. Ein „Fieldgoal“ ist aus dieser Entfernung für einen Normalsterblichen nicht zu schaffen... Also was tun? Ein Paß-Spiel oder vielleicht doch lieber einen Laufspielzug? Tja, wie sehr wünscht man sich doch dann einen neuen Ersten, um den Ball nicht durch einen „Punt“ zu verlieren! Mit Basti Grapes Trick ist dies kein Problem mehr:

Wenn sich die „Offense-Line“ nach der Wahl des Spielzugs aufstellt, hält man den Feuerknopf gedrückt. Nach einem Weichen ruft unser Quarterback von selbst „Set!“, woraufhin wir den Joystick mit gedrücktem Feuerbutton nach hinten ziehen („Hut!“). In den meisten Fällen produziert die gegnerische „Defense“ daraufhin ein „Offsides“, was bekanntlich mit 5 Strafyards und einem First Down geahndet wird!

Name	Felius	Daniel	Delphia
Class	Cleric	Cleric	Cleric
Health	58	61	52
Magic	42	41	40
Str	10	9	8
Dex	12	13	12
Wis	14	15	14
Int	10	9	10
Con	9	11	12

### Sprüche:

Nahrung  
kl. Heilung  
kl. Heilung  
Feuerlauf  
Lähmen

Name	Pomphus	Dyanor	Xylane
Class	Magier	Magier	Magier
Health	57	62	48
Magic	45	48	43
Str	8	11	7
Dex	14	13	12
Wis	12	11	13
Int	14	15	14
Con	10	9	10

### Sprüche:

Licht  
mag. Blitz  
Spinnennetz  
Licht  
mag. Blitz  
mag. Schild  
Licht  
mag. Blitz  
Terror

Name	Cromer	Yael	Jaxon	Raynor	Cianon	Tuhotom
Class	Fighter	Fighter	Fighter	Fighter	Fighter	Fighter
Health	116	111	98	102	130	108
Magic	15	8	9	10	9	14
Str	15	14	13	13	16	15
Dex	13	15	14	13	14	15
Wis	7	6	8	8	6	9
Int	8	8	7	9	7	8
Con	14	13	14	15	15	13
Sprüche	0	0	0	0	0	0



Damit auch unsere Freezer-Fans in ordentliche Party-Stimmung kommen, haben wir uns diesmal wieder zu einer etwas umfangreicheren Version der Freezer-Ecke hinreißen lassen. Streift also die dicken Winterhandschuhe über, zieht die Pudelmütze tief ins Gesicht — jetzt wird gefreezed!

**Amberstar:** Die Programmierer hielten sich wohl für extraschlau, indem sie den Aufruf für ihre Cheatroutine entfernten, um Schummeln keine Chance zu geben. Nur leider haben die Burschen dabei etwas Wichtiges vergessen: nämlich die Routine selbst — sie ist nicht gelöscht worden! Na, da läßt sich doch mittels Freezer sicher was dran drehen...

Durchforstet mit Eurem Modul den gesamten Speicher nach der Bytekombination 00 18 41 4d 42. Es werden zwei Adressen gefunden, wovon jedoch nur die erste unser Interesse verdient. Ändert den Wert dieser Adresse von FF auf 00 und kehrt ins Spiel zurück. Wie Ihr durch einen Druck auf die HELP-Taste mit Freude feststellen werdet, ist der Cheatmode jetzt aktiviert. Auf dem Monitor flimmert eine Liste mit der neuen Tastaturbelegung, die von simpler Soundauswahl bis zum äußerst nützlichen Erhöhen von Erfahrungspunkten alles mögliche zu bieten hat. Ach ja, und solltet Ihr auf dummes Geschwafel stehen, so gebt in der Charakterüber-

sicht mehrmals **SCHNISM** ein...

**Regent:** Alle folgenden Adressen beziehen sich auf den ersten Spieler. Die Gesamtbevölkerung läßt sich in Adresse 30B34 und 30B35 manipulieren, das „einstellbare“ Volk in den Adressen 30B47 und 30B48. Die Anzahl der Arbeiter in den einzelnen Berufsgruppen kann in diesen Adressen verändert werden:

Fuhrmänner: 4D137  
Winzer/Bauer: 4D13B  
Weber: 4D13F  
Grobschmiede: 4D143  
Kunstschmiede: 4D147  
Bäcker: 4D14B  
Fleischer: 4D14F  
Jäger: 4D153  
Zimmermänner: 4D157  
Bergmänner: 4D15B

Die Menge bestimmter Waren befindet sich jeweils in Doppeladressen (32-Bit Wörter):

Felle: 47F06/7  
Leder: 48146/7  
Holz: 481A6/7  
Wolle: 48C26/7  
Eisen: 48EC6/7  
Gold: 49166/7

Euer Gesamtkapital ist unter den Adressen 4C907, 4C908 u. 4C909 zu finden.

**Crazy Cars III:** Geld, soviel das Herz begehrt, schreibt man sich in Adresse 152B7.

**John Madden Football:** In der Adresse 18329 findet Ihr die Anzahl der „Downs“. Wird hier eine Null eingetragen, erhält man nach dem

nächsten Spielzug ein neues „First Down“. Ist der Gegner mal in Ballbesitz, ändert man den Wert der Adresse auf 04 und heimst nach dem folgenden Spielzug automatisch wieder das Leder-Ei ein.

**Borobodur:** Die Leben findet Ihr in Adresse 1DC9D. Die „Units“ stehen in 1B809. Die Zeit läßt sich in Adresse 1E006 manipulieren.

**Projekt X:** Adresse C0B936 enthält die Levelkoordinaten. Zu Beginn ist hier der Wert 50 eingetragen. Ein größerer Wert beamt Euch nach Verlassen des Modul-Modes an eine bestimmte Stelle. Für die Zahlenwerte gilt hierbei: Probieren geht über studieren! Durch eine 02 in der Adresse C0B939 erhält das Programm fälschlicherweise die Information, daß Ihr den Levelwächter bereits besiegt und somit den Level geschafft habt. Bei einem anschließenden Raumschiffverlust wird sofort der nächste Level geladen! Zum Schluß noch eine kleine Warnung: In höheren Levels können diese Adressen um ein paar Zähler höher liegen, also erst mal vorsichtig ausprobieren.

**Shadow of the Beast III:** Die paar läppischen Leben unseres Monster-Dompteurs lassen sich in Adresse 264 beliebig oft wieder auf Vordermann bringen.

**Striker:** Spieler 1 kann sein Tor-Konto in Adresse 4027

aufbessern, Spieler 2 muß sich dazu Adresse 4029 vorknöpfen.

**Eye of the Beholder 2:** Um die Experience-Level der Partymitglieder etwas aufzupeppen, trägt man seine Wunschwerte in folgende Adressen ein:

Charakter 1: C6703E  
Charakter 2: C67198  
Charakter 3: C672F3  
Charakter 4: C6744D  
Charakter 5: C675A7  
Charakter 6: C67701

Bei Charakteren, die mehreren Klassen angehören, zählt man für jede zusätzliche Klasse zu der angegebenen Adresse vier dazu (hexadezimal zählen!) und trägt dort ebenfalls den gewünschten Wert ein. Wenn alles richtig eingegeben wurde, steigen Eure Helden nach jedem Kampf einen Erfahrungs-Level höher.

**Sexy Droids:** Mit Adresse C08863 läßt sich der Punktestand leicht zu unserem Vorteil korrigieren.

**Nicky Boum:** Die Adressen 34A7, 34A8 und 34A9 fungieren als Zähler für Megabomben, Bomben und Schlüssel. Die Adresse 34AA birgt die Anzahl der Leben.

Unser frostiger Dank gebührt Sven Schreiber, Andreas Latuszek, Jens Heuer, Thomas Bayer, Matthias Oggenfuss, Klaus Freyer, Andreas Albrecht, Kai Bickhoff sowie Thomas Dietz.

## ACTION CARTRIDGE

**SUPER IV**

**Freezer der vierten Generation**  
**Jetzt mit Soft Update Garantie**

**99,-** ab  
DM

plus Versandkosten

**Super IV Profi Version mit X-Copy professional XP** ab DM 159,-

- K.I.S.S. Kickstart Adapter extern 89,- DM  
Wenn die originale Kickstart nicht mit Eurem Spiel läuft, liegt es meistens an einer Kickstart-Version. Der Adapter wird links an den AG00500 Plus angeschlossen. Kickstart ROM direkt. Fertig. Dann können Sie zwischen der originalen und der externen Kickstart wechseln. Mit Kickstart für Kickstart 1.2, 1.3 und 2.0. Gebt auch am AG004 1000.
- Joy & Mouse Joystick-Maus Adapter 49,- DM  
Sie vermeiden teure Reparaturen am Joystick. Maus-Port, weil Sie nie mehr versagen müssen. Der Adapter schaltet automatisch um. Mit originalen DALERFUEER (abnehmbar) für den Joystick.

PWH · Hauptstraße 48 · W-5014 Kerpen 1 · Tel.: 02273 - 2720

## Probleme beim Lösen eines Rollenspiels?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (inkl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Rollenspiele. Zum Beispiel:

Abandoned Places  
Amberstar  
Buck Rogers 1 & 2  
Castle of Dr. Brain  
Darkseed  
Death Knights of Krynn  
Dungeon Master  
Eco Quest  
Elvira 1 & 2  
Eternam  
Eye of the Beholder 1 & 2  
Fate-Gates of Dawn  
Heimdall  
Hokk

Indiana Jones 3 & 4  
Ishar  
Immortal, the  
Kathedrale, die  
King's Quest 5  
Laura Bow 2  
Legend  
Legend of Kyrandia  
Lords of Doom  
Lure of the Temptress  
Might and Magic 3  
Monkey Island 1 & 2  
Obitus  
Pirates

Pools of Darkness  
Police Quest 3  
Prophecy of the Shadow  
Robin Hood Adventure  
Shining in Darkness (MD)  
Space Quest 4  
Spirit of Adventure  
Star Trek Adventure  
Treasures sav. Frontier  
Ultima 6 & 7  
Ultima Underworld  
Warriors eternal Sun (MD)  
Wizardry 6  
Cruise for a corpse

Bei uns können Sie auch das erste deutschsprachige Computer- und Konsolenrollenspielmagazin **Magie Worlds** zum Preis von 4 DM (plus Portokosten) bestellen. Es beinhaltet Berichte und Tips zu den neuesten Spielen.

Preis für eine Lösung 25 DM plus Nachnahme 9 DM (Ausland 20 DM) bzw. 4 DM bei Vorkasse (Ausland 8 DM). Bei Bestellungen ab 75 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler und Irrtümer behalten wir uns vor.

c/o Markus Müller  
Gerhardstrasse 2  
1000 Berlin 21

**Magie Line**

Tel.: 030/391 84 95



# KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

1869	10/92	Tip	Day of the Viper	3/90	Tip	Hill Street Blues	5/92	Tip	Night Shift	5/91	Cheer	Space Quest 4	4/92	Lang./Kart.
Addams Family	9/92	Tip	Day of the Viper	3/91	Tip	Hook	10/92	Cheer/Long.	Ninja Bunk	4/91	Living	Space Harrier	5/90	Cheer
Afterburner	1/91	Cheer	Day of the Viper	11/91	Cheer	Horror Zombies	3/91	Cheer	Ninja Spirit	9/90	Cheer	Special Forces	7/92	Cheer
After the War	5/90	Cheer	Defender 2	3/91	Cheer/Codes	Horror Zombies	9/91	Cheer	N. Warriors [Ind.]	4/90	Tip	Speedball 2	4/91	Tip
Agency	7/90	Cheer	Defender of the Crown	5/91	Cheer	Hound of Shadow	5/90	Tip	N. Warriors [Ind.]	7/90	Cheer	Speedball	1/92	Freerun
Alcatraz	5/92	Cheer	Deliverance	9/92	Freerun	Hudson Hawk	5/92	Cheer	Nine	2/91	Cheer	Speedball 2	1/92	Freerun
Alcatraz	5/92	Freerun	Der Fichtler	6/92	Tip	Hunter	4/92	Tip	Nuclear Winter	5/90	Tip	Spies	12/90	Cheer
Alan Breed	2/92	Cheer	Der Fichtler	3/91	Tip	Hunter	7/92	Tip	Obit	3/91	Karten	Splinter	4/91	Cheer/Codes
Alan Breed	2/92	Freerun	Der Spion, der mich liebt	4/91	Cheer	Hunter	7/91	Cheer	Operation: Stealth	11/90	Living	Splinter	1/92	Cheer
Alan Breed	3/92	Cheer	Der Spion, der mich liebt	1/92	Tip	Hydra	1/92	Cheer	Operation: Stealth	2/91	Tip	Splinter	10/91	Cheer
Alan World	5/92	Cheer	Devil's Design	3/92	Codes	Imperial	1/91	Codes	Operation: Th. [Ind.]	4/90	Tip	Stadt der Löwen	1/91	Tip
Amberstar	7/92	Living	Devil's Design	4/92	Codes	Impact	4/91	Codes	Operation: Th. [Ind.]	5/90	Cheer	Starlight	5/90	Tip
Amnesia	12/91	Codes	Devil's Design	5/92	Codes	Imperium	1/91	Tip	Operation: Th. [Ind.]	7/90	Cheer	Starlight	11/90	Tip
Anarchy	4/91	Codes	D/Generation	10/92	Freerun	Imperium	12/91	Tip	Operation: Th. [Ind.]	9/90	Cheer	Starlight	1/91	Cheer
Another World	2/92	Lang./Kart.	Days of W. [Ind.]	3/92	Cheer	Innocence	10/90	Cheer	Operation: Th. [Ind.]	7/92	Freerun	Starlight	9/92	Cheer/Codes
Antares	9/91	Tip	Days of W. [Ind.]	7/91	Cheer	Innocence	3/90	Tip	OH	5/92	Codes	Starlight	4/90	Cheer
Antares	11/91	Tip	Days of W. [Ind.]	4/90	Tip	Innocence	11/90	Tip	Out Run	2/91	Cheer	Starlight	7/92	Cheer
Antares	3/92	Tip	Days of W. [Ind.]	10/91	Cheer	Innocence	12/90	Tip	Outzone	11/91	Codes	Starlight	2/90	Cheer
Antares	7/92	Living	Days of W. [Ind.]	1/92	Tip	Innocence	1/91	Tip	Over the Hill	9/91	Tip/Cheer	Starlight	7/90	Cheer
Antares	1/92	Cheer	Days of W. [Ind.]	1/91	Cheer	Innocence	3/91	Tip	Pacific Islands	9/92	Freerun	Starlight	11/91	Cheer
Antares	4/92	Cheer/Tip	Days of W. [Ind.]	12/90	Tip	Innocence	7/90	Cheer	Raiders	1/92	Cheer	Starlight	7/90	Cheer
Aqueduct	10/92	Tip	Days of W. [Ind.]	1/91	Tip	Innocence	4/91	Tip	Raiders	9/91	Cheer	Starlight	7/91	Tip
Aqueduct	5/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	2/91	Tip	Innocence	12/90	Living	Raiders	9/92	Cheer	Starlight	2/90	Tip
Aqueduct	7/92	Tip	Days of W. [Ind.]	3/91	Tip	Innocence	12/90	Cheer	Raiders	7/92	Tip	Starlight	4/90	Tip
Aqueduct	1/91	Codes	Days of W. [Ind.]	7/90	Cheer	Innocence	1/91	Tip	Raiders	12/91	Codes	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	4/92	Freerun	Days of W. [Ind.]	5/90	Living	Innocence	1/92	Cheer	Raiders	5/91	Tip	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	5/91	Tip	Days of W. [Ind.]	7/90	Tip	Innocence	12/90	Cheer	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	10/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	2/91	Cheer/Long.	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	3/90	Cheer	Days of W. [Ind.]	2/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	11/90	Cheer	Days of W. [Ind.]	9/91	Cheer	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	9/92	Codes	Days of W. [Ind.]	7/90	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	3/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	4/90	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	11/91	Codes	Days of W. [Ind.]	5/90	Living	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	4/91	Tip	Days of W. [Ind.]	5/90	Living	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	5/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	7/90	Tip	Days of W. [Ind.]	12/90	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	10/91	Tip	Days of W. [Ind.]	5/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	1/92	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	4/92	Freerun	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	5/91	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	10/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	3/90	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	11/90	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	9/92	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	3/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	11/91	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	4/91	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	5/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	7/90	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	10/91	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	1/92	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	4/92	Freerun	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	5/91	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	10/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	3/90	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	11/90	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	9/92	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	3/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	11/91	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	4/91	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	5/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	7/90	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	10/91	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	1/92	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	4/92	Freerun	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	5/91	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	10/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	3/90	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	11/90	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	9/92	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	3/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	11/91	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	4/91	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	5/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	7/90	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	10/91	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	1/92	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	4/92	Freerun	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	5/91	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	10/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	3/90	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	11/90	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	9/92	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	3/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	11/91	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	4/91	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	5/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	7/90	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	10/91	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	1/92	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	4/92	Freerun	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	5/91	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	10/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	3/90	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	11/90	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	9/92	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	3/91	Cheer	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	11/91	Codes	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip	Raiders	5/92	Freerun	Starlight	2/91	Cheer
Aqueduct	4/91	Tip	Days of W. [Ind.]	10/92	Tip	Innocence	12/90	Tip</						



# SOFT CONCEPT

**Wir machen Preise !! Keine Träume ....**

WINGCOMMANDER	Amiga	DM	69,95
GUNSHIP 2000	Amiga	DM	79,95
CASTLE OF DR. BRAIN	Amiga	DM	59,95
DER PATRZIER	Amiga	DM	79,95
MONKEY ISLAND TRILOGY	Amiga	DM	499,95**
DARKLANDS	PC	DM	119,95
ULTIMA VII DATA DISK	PC	DM	39,95
SHERLOCK HOLMES	PC	DM	119,95
HUMANS	PC	DM	54,95
STRIKE COMMANDER	PC	DM	49,95**

Spread the word...not the disks !  
 Ich bin 10 Stunden jeflogen.. keen jetoßen  
 Da BRAINSTE voll ab  
 Dich formatiere ich auch noch ...!!  
 copps ..gemogelt.. ätsch  
 Hätte ich bloß auf meinen Englischlehrer gehört  
 ...  
 Boah ey ! (16 HD's) Diskboxen auf Anfrage  
 FSK : ab 6 Jahren  
 Bald für Ihren 786'er DX DOS 7.0 required

\*\* nur ein Druckfehler !

## Versand

☎ 030/336 80 65

## Ladenverkauf

☎ 030/621 40 66/67

☞ **Hermannstrasse 12 - 1000 Berlin 44**

**Ladenlokal ca. 150 m vom Hermannplatz**

# FNAC

FNAC FNAC FNAC FNAC FNAC

FNAC FNAC FNAC FNAC FNAC

**Soft & Hardware . CD's . TV . Video . Hi-Fi . Bücher**

**IBM - AMIGA - APPLE - SNES - NES - GAMEBOY**

**MEGA DRIVE - GAMEGEAR - MASTER SYSTEM**

Wing Commander	Ami	79,95	Finalfantasy III	SNES	119,95	Action Replay	GBUY	109,95
1869	Ami	69,95	Super Probotector	SNES	109,95	Indiana Jones	GBUY	79,95
Humans	Ami	79,95	Street Fighter II	SNES	139,95	Pitfighter	GBUY	79,95
B 17 Flying Fortress	IBM	109,95	Parodius	SNES	109,95	Simpsons II	GBUY	79,95
Sherlock Holmes	IBM	99,95	Desert Strike	MEGA	99,95	Star Trek	GBUY	79,95
Darklands	IBM	109,95	Lemmings	MEGA	109,95	Ultima	GBUY	79,95
			Jorden VS Birds	MEGA	79,95	WWF II	GBUY	79,95

**MEINECKE STR. 20 - 24 / Ku - Damm**

**1000 BERLIN 15**

**Tel. 030 / 884 72 240**

**KEIN VERSANDHANDEL!**



Spiele, die für eine gute Sache oder einen profitablen Zweck werben, sind in Mode: „Das Erbe“ machte sich für die Umwelt stark, „Check It“ für die IG Metall, und hier kommt das Game zur Landesbausparkasse Münster...

Vorläufig gibt's das SF-Adventure allerdings nur in den LBS-Filialen von Nordrhein-Westfalen, dafür jedoch zum kundenfreundlichen Vorzugspreis von 20 Steinen. Abenteuerlustige Bausparer im übrigen Bundesgebiet müssen sich bis Januar gedulden, wo sie dann in regulären Software-Shops den regulären Li-

stenpreis blechen dürfen. Ja, lohnt denn das?

Wohl kaum. Die Grafik ist ganz nett, die Soundunterma- lung geht auch halbwegs in Ordnung, und die narrensiche- re Handhabung ist sogar ein Volltreffer — aber Spielspaß wird man dieser Mixtur aus einer dünnen Story, magerem Gameplay und einem Schwie- rigkeitsgrad, der selbst Genre- Neulinge zum Gähnen bringt, nur schwerlich entlocken kön- nen. Dreh- und Angelpunkt der Geschichte ist die Unter- wasser-Stadt Rockfellow Tower, deren Boß entführt wurde, worauf dessen engster Mitarbeiter die Macht im nun- mehr führungslosen Turm an



sich reißen möchte. Das soll verhindert werden, wobei das Programm ganz auf Nummer Sicher geht: Man kann sich praktisch nicht verlaufen, da ein Informationssystem im Turm-Aufzug jede Örtlichkeit haarklein anzeigt; man kann bei den Multiple Choice-Ge- sprächen nicht viel falsch ma- chen, weil es dabei eh bloß um Belanglosigkeiten geht, und man hat ganz allgemein nur sehr wenig Einflußmöglich- keiten.

Tja, was von Vision positiv im Gedächtnis bleibt, das sind eigentlich nur ein paar hübsche Gags, die humorvollen Texte und die Tatsache, daß die Werbebotschaft angenehm dezent rübergebracht wird. Ein bißchen wenig, oder?(C. Borgmeier)



## VISION (RAINBOW ARTS/LBS)

SF - ADVENTURE

40%  
„LIEBER MIETE“



GRAFIK	72%
ANIMATION	66%
MUSIK	51%
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	33%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 20,-/89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

35. Also schön: Du stehst im Flur des Verlags und hast die Auswahl zwischen einigen Türen. Eine trägt die Aufschrift „Biggest Boss“ (17), eine ist nicht weiter markiert (48), und an zweien hängen handgekrakelte Zettel. Der linke informiert darüber, daß Oskar und Max dahinter hausen (13), auf dem rechten steht „Joe, Richy und Peter“ zu lesen. Eine nachträglich hinzugefügte Ergänzung lautet „plus Rein-hart und Moni, noch härter“. Wenn Du Dir diesen Härtestest zumuten möchtest, mußt Du bei (27) weitermachen, ansonsten wäre da noch ein simpler Durchgang (10).

36. Mit der gesammelten meditati- ven Autorität Deiner Persönlich- keit schlenderst Du auf den Schlit- zer zu, deutest auf die Indy-Disk und fragst: „Was issnu mit dem Text? Endlich fertig? Her damit — und Brigitta brauch ich zum Kor- rekturlesen! Numächschon!“ Lei- der hast Du wohl zu tief meditiert, denn ein Teil Deines genialen Ge- dankeninhalts strömt auf Schorsch über, und er antwortet Dir in klar- stem Deutsch: „Achkommalter, auf den Trick is doch schon keiner mehr reingefallen, als Motorhead noch Windeln anhatte.“ In aller Seelenruhe packt er sein Opfer

## DUNGEON BLASTER II SCHORSCH'S REVENGE

und macht sich nach Westen da- von. Du starrst ihm nach, hoffst, daß dieser Effekt nur zeitweilig ist, und liest bei (14) weiter.

37. Eine Leiter führt nach unten, und so etwas wie Notheleuchtung sorgt für trübe Helligkeit. Eine Tür nach Westen steht halb auf, und dahinter ertönt rhythmisches, dumpfes Rumpeln, gemischt mit dem „Liräää!“-Gebrüll von Schorsch. Du wappnest Dich zum entscheidenden Kampf! Moni wappnet sich unter (30), Richy mit der Nr. (41), Joker macht mit (44) weiter, Reinhard mit (46), und Oskar liest (49).

38. Nach einigen Schritten nähert Du Dich dem Parkplatz des Joker- Verlags. Endlich hat die Latsche- rei ein Ende, außer für Moni, die bei (53) weiterrottet. Richy liest bei (23) weiter, Joker bei (45), Reinhard bei (4) und Oskar bei (32).

39. Du windest Dich näher heran. Da scheint ein im Boden veranker-

tes Gitter aufgeschlitzt worden zu sein! Darunter ist ein gemauertes Loch, das zu einem Kellerfenster der Kreisch-Kasse führt. Das Fen- sterglas ist zerbrochen! Weiter bei (9).

40. Wie ein Fisch im Wasser wirfst Du Dich blitzschnell auf die Seile und streust dem Schlitzer et- was vom lockeren Sand in die Au- gen. Er brüllt auf („Huääh! AAArggh! Lirääälg!“) und wetzt in Richtung Westen von dannen, eine quietschende Brigitta unter'm Arm. Puh, das war knapp! Weiter bei (55).

41. Todesmutig packst Du Deinen Gameboy und rust so, als sei er eine hochfrequente Zerpixelungs- waffe. Du öffnest die Tür ganz und betrittst den Nachbarraum (52).

42. Irgendwo hier muß doch Dein schwarzer Pyjama herumliegen, den Du immer fürs Mittagsschläf- chen benutzt. Du steigst über das Chaos hinweg und findest den Dress vor dem Fenster. Jemand hat

ihn als Vorhang zweckentfremdet; vermutlich Richy. Du schlüpfst in die Klamotten und fühlst Dich so- gleich richtig kuschelig. Hey, nicht einpennen! Es geht nämlich wei- ter, und zwar bei (35)

43. Tschä, hinter Schorsch ragt ein einsamer Baum in die Lüfte, gera- dezü ideal für eine Ninja-Attacke von oben. Vorsichtig kletterst Du hinauf und hängst bald außer Reichweite des Schlitzers auf ei- nem stabilen Ast. Jetzt wäre es nicht schlecht, wenn man einen standesgemäßen Wurfstern hätte! Dein suchender Blick fällt auf den nächtlichen Himmel, und ehe je- mand „Paff!“ sagen könnte, greifst Du nach oben, erwischst jedoch leider nur einen Fixstern, der sich einfach nicht ablösen läßt. Wenn Du den Trick nochmal versuchen willst, ab zur Nr. (3), ansonsten mußt Du bei (24) weiterlesen.





# IS Software

Computerzubehör & Softwarefachgeschäft

Aktuelle Software zu Top Preisen

## AMIGA SOFTWARE



1889	dv.	79.95	Locomotion	dv.	82.95	Team Yankee	89.95
A 320 Airbus *	dv.	84.95	Loom	dv.	74.95	Terminator Cup 2	74.95
Addams Family (1MB)	dv.	62.95	Lotus Esprit Tur.Ch.2	da.	82.95	Terminator 2	da.
Agony	dv.	62.95	Lure of Temptress	dv.	69.95	The Beast 2 c.T.	62.95
Ali Bucks (1MB) *	dv.	69.95	Mad Tv	dv.	74.95	Their Finest Hour	74.95
Alcatraz	dv.	62.95	Mega Fortress	dv.	99.95	Their Finest Hour M. Disk	44.95
Another World	dv.	64.95	Mega Sports	da.	62.95	Tip Off	82.95
Apydis	dv.	69.95	Myth (1MB)	dv.	82.95	Titus the Fox (1MB)	82.95
Aquaventure *	dv.	62.95	On the Road	dv.	69.95	Tnt 2	66.95
Bene D.T.C.F.	dv.	79.95	Paradise Islands	dv.	74.95	Ultima 4	da.
Battle Isle	dv.	74.95	Perfect General	da.	84.95	Ultima 5	da.
Battle Isle Data	dv.	45.95	PGA Tour Golf *	dv.	74.95	Ultima 6 *	74.95
Birds of Prey	da.	84.95	PGA Tour Golf & Course	dv.	89.95	Ums II	da.
Black Crypt. (1MB)	da.	89.95	PGA Tour Golf Course *	dv.	35.95	Unend.Gesch. 2	dv.
Bundesliga Man. prof	dv.	69.95	Pinball Dreams	da.	82.95	USS John Young 2	da.
Castles	dv.	74.95	Pirates	da.	82.95	Utopia	da.
California Games II *	dv.	62.95	Pit Fighter	da.	82.95	Utopia New World	35.95
Carl Lewis Chall. *	da.	62.95	Player Manager	dv.	45.95	Vengas, o Excalibur	dv.
Cartoon Collection	dv.	62.95	Plane 9 from o.Space	dv.	89.95	Videokid	82.95
Centerbase *	dv.	69.95	Pot Panic	da.	62.95	Volfed	da.
Conquestador (1MB) + dv.	74.95	Police Quest 3	dv.	74.95	Vroom	82.95	
Conf.Korea * M.East *	dv.	69.95	Pool of Darkness	dv.	89.95	Warlords (1MB)	82.95
Crazy Cars 3	dv.	82.95	Populous 2 (1MB)	dv.	74.95	Warriors of Releyna	dv.
Cruise for a Corpse	dv.	69.95	Populous Editor	da.	39.95	Wayne 2 Canada Cup	dv.
Das Schwarze Auge* dv.	79.95	Populous + Cam City	dv.	89.95	Whirlwind Snooker	dv.	
Death Knights o. Kryn dv.	74.95	Ports of Call	dv.	82.95	Wild West World	dv.	
Deliverance *	dv.	62.95	Railroad Tycoon	dv.	89.95	Willy Beam.	da.
Der Patrizier	dv.	74.95	Realms	dv.	89.95	Wing Commander	V.M6
Die Kathedrale	dv.	89.95	Regent	dv.	79.95	Winter Sports 92	62.95
Dojo Dan (1MB) *	dv.	82.95	Rabel Racers *	dv.	69.95	Winzer	dv.
Dune (1MB) *	dv.	69.95	Red Baron (1MB)	dv.	74.95	Wonderland (1MB)	69.95
Elvira 2 (1MB)	dv.	75.95	Return of Medusa	dv.	69.95	World C.Rugby 5N. *	69.95
Epic (1MB)	dv.	74.95	Rise of the Dragon	dv.	69.95	World Class Rugby	82.95
Euro Footballchamp. *	dv.	62.95	Risky Woods *	da.	69.95	World Series Cricket *	89.95
Europ.Championship92 *	dv.	62.95	Robocop 3	dv.	62.95	WWF Wrestlingmania	82.95
Eye of the Beholder	dv.	74.95	Rolling Ronny	dv.	69.95		
Eye o.L. Beholder 2 (1MB)	dv.	69.95	Rolling Ronny	dv.	69.95		
Exodus 3010	dv.	69.95	Secret of M. Island 1	dv.	74.95		
Fire and Ice	dv.	82.95	Secret of M. Island 2	dv.	69.95		
Fistteam 2000 (1MB) *	dv.	69.95	Sensible Soccer	dv.	62.95		
Flight Simulator 2	dv.	74.95	Shadowlands *	dv.	89.95		
Floor 13 *	dv.	69.95	Silent Service 2	dv.	79.95		
G.Taylor Soccer (1MB)	dv.	82.95	Sim City Arch.1 (1MB) *	dv.	29.95		
Global Effect (1MB)	da.	74.95	Sim City Arch.2 (1MB) *	dv.	29.95		
Goblins	dv.	82.95	Sim Ant	dv.	69.95		
Haagar	dv.	82.95	Simsons	dv.	62.95		
Heart of China	dv.	74.95	Sky Gabbie	dv.	62.95		
Heimdall (1MB)	dv.	79.95	Space Max (1MB)	dv.	89.95		
Hook (1MB) *	dv.	82.95	Space Quest 3	dv.	69.95		
Ian Botham Cricket	dv.	69.95	Space Quest 4	dv.	74.95		
Jaguar XJ 220 (1MB)	dv.	62.95	Special Forces	da.	89.95		
Jim Power	da.	59.95	Sports Best	da.	62.95		
John B. European Footb.	dv.	59.95	Sporting Gold	dv.	82.95		
John Madden Football	dv.	69.95	Starbyte Super Soccer	dv.	89.95		
Kaiser	dv.	99.95	Storm Master	dv.	74.95		
King's Quest 5(1MB)	dv.	74.95	Stratego	da.	82.95		
Kid Glovers 2	dv.	69.95	Strike Fleet	da.	89.95		
Kick Off 2	da.	82.95	Striker (1MB)	da.	62.95		
Kind of Magic 3	da.	82.95	Strip Poker Delux 2	da.	62.95		
Last Ninja 3	dv.	82.95	Supaplex	dv.	82.95		
Leander	dv.	74.95	Super Heroes	dv.	69.95		
Legend	dv.	69.95	Super Monaco G.P	dv.	62.95		
Legend of Fairhall	dv.	69.95	Super Sim Pack	dv.	69.95		
Leisure S.L.1 (1MB)	da.	74.95	Super Ski 2	dv.	62.95		
Leisure S.L.3	dv.	89.95	Super Space Invaders	dv.	62.95		
Leisure S.L.5 (1MB)	dv.	74.95	Super Taxis	da.	74.95		
Lemmings Boot+Add On	dv.	84.95	Switch Blade 2	da.	62.95		
Links	dv.	89.95	Swiv	da.	45.95		

Bestellen könnt Ihr  
telefonisch o. per Post  
Mo - Fr 14 - 21 Uhr.  
Sa. 9 - 14 Uhr  
geliefert wird per  
Nachnahme + 6,- DM  
o. portofrei per Vorkasse  
(Bar, Scheck)  
Ab 150 DM portofrei.  
Ab 200 DM 3% Skonto  
Bestellt am besten  
noch heute bei  
**FDS**  
**SOFTWARE**  
Wodental 37 4320 Hastings  
Tel. (02324) 27104  
Jetzt auch im BTX  
\* 20029 1992 #

Bestellen könnt Ihr  
telefonisch o. per Post  
Mo - Fr 14 - 21 Uhr.  
Sa. 9 - 14 Uhr  
geliefert wird per  
Nachnahme + 6,- DM  
o. portofrei per Vorkasse  
(Bar, Scheck)  
Ab 150 DM portofrei.  
Ab 200 DM 3% Skonto  
Bestellt am besten  
noch heute bei  
**FDS  
SOFTWARE**

Wodental 37 4320 Hattingsen

Tel. (02324) 27104

Jetzt auch im BTX

\* 20029 1992 #

# HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Tel: 02162/12073



Software Titel	MS-DOS	AMIGA	Software Titel	MS-DOS	AMIGA
1889 d	89.50	79.50	LS Larry 5 d	89.50	79.50
AMOS deutsch	-	99.50	Lure of Temptress	89.50	69.50
AMOS EASY	-	69.50	Mad TV d	89.50	79.50
AMOS 3 D	-	79.50	Mad TV Data d	29.50	29.50
AMOS Compiler	-	59.50	Microprose G. Prox d	a. A.	69.50
Abandoned Places d	89.50*	79.50	Night & Magic 3 d	89.50	79.50
Addams Family	-	59.50	Monkey Island 1 d	69.50	79.50
			Monkey Island 2 d	89.50	89.50
			Myth	-	59.50
			Pacific Island	79.50	89.50
			Paperboy 2	69.50*	59.50
			Paradox	-	29.50
			Patrizier d	89.50	79.50
			Paladin 2 d	79.50	69.50
			Patton Strikes Back	89.50	79.50*
			Perfect General	89.50	89.50
			Pinball Dreams	a. A.	59.50

**Ashes of the Empire**  
mit Videocassette 99.50\* 89.50

**Air Support** - 59.50  
**Airbus 320 d** 99.50 99.50

**Air Warrior** 89.50 79.50  
Online Flugsimulation, ausschließlich per  
Modem zu spielen, der absolute Wahnsinn

Amberstar 89.50 89.50

Another World 79.50 69.50

Apydis - 59.50\*

Aquatic Games - 59.50\*

BAT 2 89.50\* 89.50\*

Bards Tale Constr. 89.50 79.50\*

Battle Isle d 89.50 79.50

Battle Isle Detadisk 49.50 49.50

Birds of Prey 89.50 79.50

Black Crypt d 79.50\* 89.50

Bundesl. Man. Pro. 79.50 79.50

Castles 79.50 69.50

Castles Data 39.50 39.50\*

Chessmaster 2100 89.50 59.50

Civilisation d 109.50 89.50

Conquestador 79.50 79.50

Conquestador Scenery 59.50\* 59.50\*

Covert Action 99.50 89.50

Centerbase - 89.50

Crisis in the Kremlin 99.50 99.50\*

Demonsgate 89.50\* 79.50\*

Dark Queen o. Kryn dv. 79.50 79.50

Das Schwarze Auge 89.50 79.50\*

Death Knights of Kryn dv. 79.50 79.50

Discovery 79.50 69.50

Dune Wastelandplanet 89.50 69.50

Elvira 2 d 89.50 79.50

Epic 79.50 69.50

Eye of Beholder d 69.50 79.50

Eye of Beholder 2 d 69.50 89.50

Fate Gates of dawn 79.50 79.50

Fighter Command 89.50 69.50

Flames of Freedom 89.50 89.50

F 15 Strike Eagle 2 99.50 89.50

F 16 Falcon 39.50 39.50

F 16 Combat - 29.50

G-Loc - 59.50

Great Courts 2 - 69.50

Global Effect d 89.50 79.50

Goblins 79.50 89.50

Graham Taylor Soccer - 59.50

Gunship 2000 109.50 a.A.

Gunsh. 2000 Scenario 59.50 a.A.

Home Alone 89.50 59.50

Hook d 89.50 69.50

Indiana Jones 3 d 79.50 79.50

Ishar d 79.50 79.50

J. B. Football - 69.50

John Madden Footb - 69.50

Kaiser d 99.50 99.50

Kings Quest 4 99.50 79.50

Kings Quest 5 d 99.50 79.50

Legend 79.50 89.50

Lemmings 2 89.50\* 69.50\*

Links d.A. 89.50 69.50

Lord of the Rings 89.50 79.50

Lotus Esprit 2 - 59.50

Lotus Esprit 3 - 59.50

Ladenpreise können variieren. - Ladenpreis in Versand und Laden - Riesenauswahl in Versand und Laden -

**Plan 9 from Outerpace**  
mit Videocassette 89.50 79.50

Police Quest 3 d 89.50 79.50

Pools of Darkness 89.50 69.50

Populous 2 plus - 89.50\*

Powermonger 89.50 79.50

Police Quest 3 d 89.50 79.50

Pools of Darkness 89.50 69.50

Populous 2 plus - 89.50\*

Powermonger 89.50 79.50

Police Quest 3 d 89.50 79.50

Pools of Darkness 89.50 69.50

Populous 2 plus - 89.50\*

Powermonger 89.50 79.50

Police Quest 3 d 89.50 79.50

Pools of Darkness 89.50 69.50

Populous 2 plus - 89.50\*

Powermonger 89.50 79.50

Police Quest 3 d 89.50 79.50

Pools of Darkness 89.50 69.50

Populous 2 plus - 89.50\*

Powermonger 89.50 79.50

Police Quest 3 d 89.50 79.50

Pools of Darkness 89.50 69.50

Populous 2 plus - 89.50\*

Powermonger 89.50 79.50

Police Quest 3 d 89.50 79.50

Pools of Darkness 89.50 69.50

Populous 2 plus - 89.50\*

Powermonger 89.50 79.50

Police Quest 3 d 89.50 79.50

Pools of Darkness 89.50 69.50

Populous 2 plus - 89.50\*

Powermonger 89.50 79.50

Police Quest 3 d 89.50 79.50

Pools of Darkness 89.50 69.50

Populous 2 plus - 89.50\*

Powermonger 89.50 79.50

Police Quest 3 d 89.50 79.50

Pools of Darkness 89.50 69.50

Populous 2 plus - 89.50\*

Powermonger 89.50 79.50

Police Quest 3 d 89.50 79.50

Pools of Darkness 89.50 69.50

Populous 2 plus - 89.50\*

Powermonger 89.50 79.50

Police Quest 3 d 89.50 79.50

Pools of Darkness 89.50 69.50

Populous 2 plus - 89.50\*

Powermonger 89.50 79.50

Police Quest 3 d 89.50 79.50

Pools of Darkness 8



# Gerade mal acht Monate liegen zwischen 21st Centurys phantastischem Debut-Flipper „Pinball Dreams“ und seinem Nachfolger — können die Spielhallenbesitzer jetzt endgültig ihre Läden dichtmachen?

Nein, soweit ist es noch nicht, denn statt Revolution bietet Pinball Fantasies „nur“ Evolution; sprich vier neue Unterlagen für die schnelle Silberkugel. Die narrensichere Tastatur-Steuerung (die Maus dient nach wie vor nur zum Starten des Balls) wurde also praktisch 1:1 vom Vorflipper übernommen, aber abgesehen von der obligaten Rempel-Taste, gab und gibt es daran schließlich auch nichts zu rütteln...

Was nun den Spielspaß betrifft, steht das zweite Digi-Pinball dem ersten nicht nach, erneut sind Design und Optik über alle Zweifel erhaben: „Partyland“ startet mit einem kunterbunten Jahrmarkts-Hintergrund, „Speed Devils“ präsentiert verschiedene Motive rund ums Auto, die „Billion Dollar Gameshow“ zeigt sich im Glücksrad-Gewand, und „Stones'n'Bones“ kommt im Fantasy-Look samt Totenköpfen daher. Die Anordnung der Bumper, Rampen, Boni etc. ist raffiniert und ausgefuchst

wie eh und je, vermisst haben wir lediglich Freispiele und die Möglichkeit, mehrere Bälle auf einmal durch die Gegend bugsieren zu können. Naja, zum Ausgleich verlost der Rechner nach dem Game Over via Zufallsgenerator einen Extraball.

Besonderes Augenmerk richtete das schwedische Programmiererteam von Digital Illusions diesmal auf vertrackt angeordnete Transportkanäle, die immer eine höllische Konzentration darauf verlangen, wo die Kugel im nächsten Moment wieder auftaucht. Überhaupt ist Geschwindigkeit hier Trumpf! Jede der farbenfrohen Stages ist über zwei Screens groß und wird blitzschnell und butterweich nach oben bzw. unten gescrollt; die Kugel flitzt nicht nur rasant über die Plattform, auch das Rollverhalten (Bahn, Beschleunigung, Aufpralldämpfung) steht dem ihrer „echten“ Kneipen-Kollegen nicht nach. In punkto Sound hat Pinball

Fantasies gegenüber dem Vorgänger noch einmal leicht zugelegt: Die Begleitmusiken passen stets prima zum Thema des jeweiligen Levels und klingen nun noch einen Deut rhythmischer und origineller; auch die Sound-FX rumpeln nun etwas kraftvoller aus dem Lautsprecher.

Darüberhinaus sind noch Detailverbesserungen zu vermelden, etwa daß die Highscores hier nicht mehr „komplett“, sondern für jeden Flipper einzeln gespeichert werden. Auch das Anzeigeboard hat erkennbar an Lesbarkeit gewonnen, und statt sieben Spielern, dürfen nun derer acht (hintereinander) die Kugel scheuchen. Die Frage ist bloß, ob derlei Fortschritte nicht auch in Form einer preisgünstigen Datadisk machbar gewesen wären? Naja, grau ist bekanntlich alle Theorie, und in der Praxis werden zumindest all jene von Pinball Fantasies begeistert sein, die den Vorgänger noch nicht besit-

zen. Und eingefleischte Pinball-Träumer können sich ja (hoffentlich) bei einem kleinen Probespielchen ihr eigenes Bild machen... (pb)

## PINBALL FANTASIES (21ST CENTURY ENTERTAINMENT)

### FLIPPER - SIMULATION

**83%**

„AUSGEFELT“



GRAFIK	79%
ANIMATION	84%
MUSIK	82%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	89%
DAUERSPASS	84%

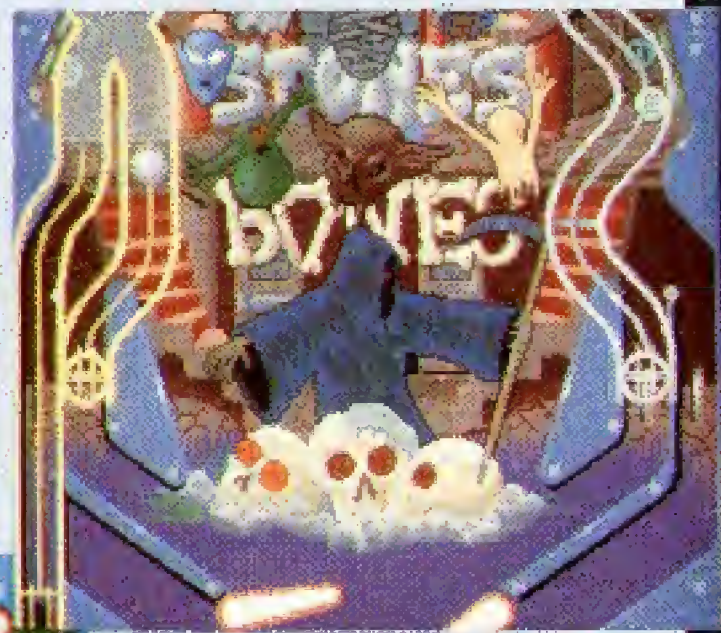
### FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	NEIN



Der Partyland-Flipper



Keine Grabesstimmung bei den Stones'n'Bones



**DER BALL, AUS  
DEM TRÄUME  
SIND?**





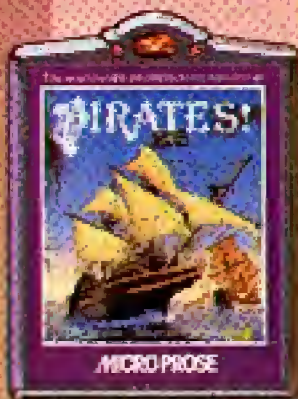
(c) MimerSoft Ltd



### MEGALOMANIA

Als Gott-Anwärter müssen Sie sich vom Anfang der Welt durch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft kämpfen.

(c) Argonaut Software Inc.



### PIRATES

Sie sind in der Karibik und warten ungeduldig auf Abenteuer, Prestige und Reichtum... Geben Sie trotzdem acht, da Feinde auf Sie lauern.

(c) Electronic Arts



### POPULOUS

Nutzen Sie Ihre Macht, um die Entwicklung Ihres Volkes zu fördern und es im Kampf gegen seine Feinde zu unterstützen.

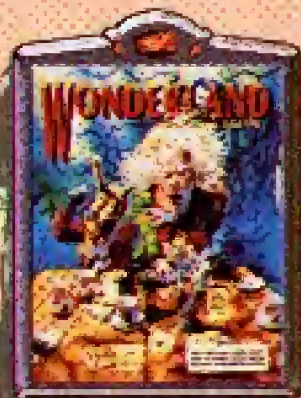
## KLUGE KÖPFE - HEISSE SCHLACHTEN - EROBERN SIE DIE WELT

# FANTASTIC WORLDS

### REALMS



Als Thronfolger eines gestürzten Königs müssen Sie einen heiligen Auftrag durchführen, um allmächtig zu werden.



### WONDERLAND

Sie verkörpern "Alice im Wunderland". Werden Sie alle Fallen umgehen und alle Rätsel lösen können?

Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc.  
Atari ST is a trademark of Atari Corporation.  
IBM is a registered trademark of International Business Machines.

UBI SOFT GmbH  
Aktienstrasse 62,  
W4330 Mülheim / Ruhr  
T: 0208 - 445205  
F: 0208 - 445287

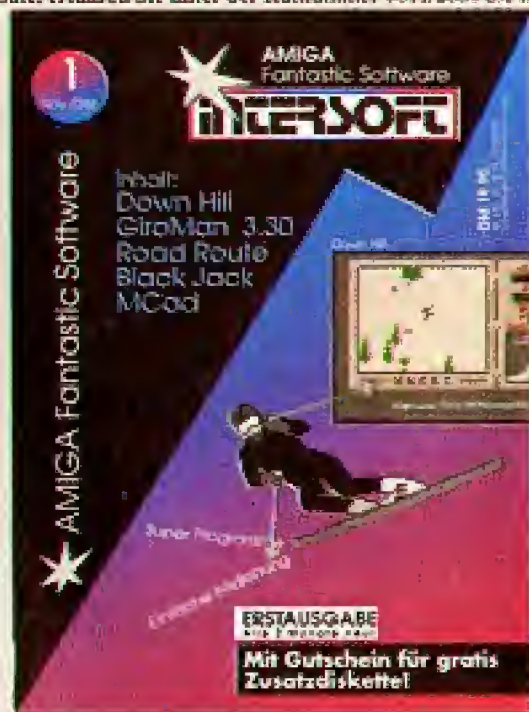
Kompilation auf ST, Amiga und PC (Pirates - Populous - Wonderland - Realms)

## 3 Diskettenzeitungen mit Pfiff

Falls Ihr Lieblingsmagazin an Ihrem Kiosk nicht verfügbar sein sollte, erfahren Sie unter der Rufnummer 0611/2660 die nächstgelegene Verkaufsstelle! Herr Paulus hilft Ihnen gerne weiter!



**Amiga Classic Nr. 7:**  
Obersvatorium jr. / Lotto V2.0 / PTools /  
Master Brain / Shift  
ab 28.10.1992



**Amiga Fantastic Nr. 1:**  
Downhill / Block Jack / GiraMan V3.30 /  
MCad / RoadRoute  
ab 28.10.1992

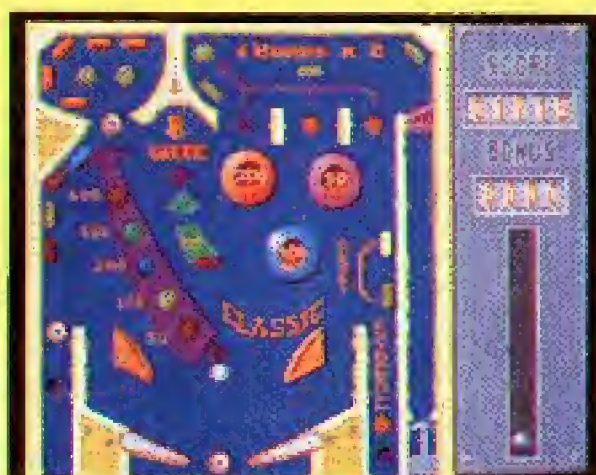
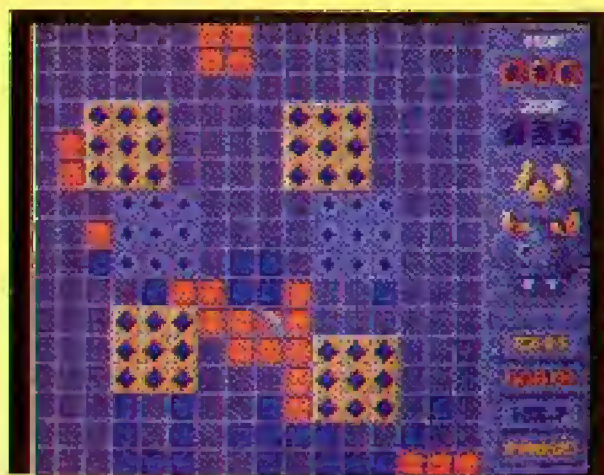


**Oase Amiga Software Nr. 5:**  
Raum & Design Prüfversion /  
Streckenplaner / Astronomie / Atom  
ab 30.09.1992

## Jetzt im gut sortierten Zeitschriftenhandel!

Intersoft GbR, Nohlstr. 76, 4200 Oberhausen 1, Tel.: 0208/24035, Fax: 0208/809015





Im Niemandsland zwischen PD-Games und ausgewachsener Vollpreis-Soft sind wieder drei neue Spiele aufgetaucht, die alle einen runden Fuffi pro Stück kosten. Je nach Qualität wäre das entweder äußerst günstig oder unverschämt teuer...

## GOLIATH

Hinter dem schwergewichtigen Namen verbirgt sich eher ein David des Tüftel-Genres: Zwei Spieler (auf Wunsch springt ein schwacher Computergegner ein) versuchen, auf einem 16 x 16 Felder großen Brett per Zufallsgenerator vorgegebene Figuren zu Rechtecken zusammenzusetzen. Praktisch und regeltechnisch läuft das so etwa auf eine Mischung aus „Tetris“ und Reversi hinaus. Ein bißchen aufgepeppt wird die Geschichte durch zwei weitere Spielmodi mit Bonussteinen oder anderer Spielfeldbegrenzung, eine Hilfe-Funktion und verschiedene Figuren-Sets. Trotz des steinchen-typischen Wiederholungszwangs, auch Suchteffekt genannt, ist das Gameplay letztlich recht mager, was sich gut mit der tristen Grafik und den sparsamen FX verträgt. Bloß an der robusten Maussteuerung gibt's nichts auszusetzen — der nächste, bitte!(pb)

## MAGIC BALL

Mit einem richtigen Flipper hat diese Pinball-Simulation etwa soviel gemeinsam wie ein Kuhfladen mit einer Pizza. Das heißt, es gibt zwei bzw. vier Paddles, sowie diverse Bumper, Lampen und Schalter, die sich in insgesamt zehn paßwort-gesicherten Levels mit verschiedenen Hintergrundbildern tummeln. Doch die Anordnung der Schikanen und das eher an einen Tischtennisball erinnernde Verhalten der Kugel machen ein gezieltes Vorgehen nahezu unmöglich. Zudem wird der dünne, spielerische Gehalt auch hier wieder prachtvoll ergänzt von einer Präsentation mit Sparefroh-Optik, belangloser Hintergrundmusik und Klick-Klack-FX. Die eigentlich obligatorische Rüttel-Möglichkeit fehlt ebenfalls: da hilft es auch nichts mehr, daß die Tastatur-Steuerung und die Ballgeschwindigkeit (siebenfach) einstellbar sind — Schwamm drüber!(pb)

## BENNY BEETLE

Auf dem von oben gezeigten Spielfeld kriecht Käfer Benny mittels hakeliger Sticksteuerung nach und nach durch 200 auf vier Welten verteilte Räume. Die bekrochenen Farbfelder verschwinden, wodurch manchmal Extras zum Vorschein kommen. Das sind z.B. Teleporter, Schlüssel für den Levelausgang oder Goldklumpen, mit denen sich Benny in den Shops bessere Waffen zur Bekämpfung des herumwuselnden Ungeziefers kaufen kann. Hin und wieder muß er auch Musiknoten aufsammeln und sortieren, um an den Schlüssel für die Ausgangstür zu gelangen. Das eine oder andere Spielelement mag dabei ja ganz nett sein, aber ein originelles Gameplay ist schon was anderes. Außerdem läßt die technische Seite auch in diesem Fall fast alle Wünsche offen, einzig und allein die Farbenpracht der Grafik kann vorübergehend über die bescheidene Präsentation hinwegtrösten — also die dritte Enttäuschung... (pb)

### GOLIATH (MAC SOFT)

#### KNOBELEI

**39%**

„LANGWEILER“



GRAFIK	38%
ANIMATION	6%
MUSIK	40%
SOUND-FX	17%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	40%

#### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS 49,-DM

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

### MAGIC BALL (MAC SOFT)

#### FLIPPER - SIMULATION

**37%**

„FLOPPER“



GRAFIK	45%
ANIMATION	39%
MUSIK	36%
SOUND-FX	37%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	38%

#### VARIABEL

PREIS 49,-DM

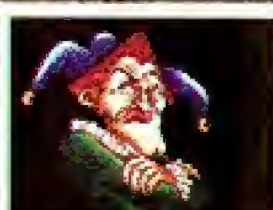
SPEICHERBEDARF	1MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

### BENNY BEETLE (MAC SOFT)

#### GESCHICKLICHKEIT

**45%**

„LAHMER KÄFER“



GRAFIK	59%
ANIMATION	49%
MUSIK	47%
SOUND-FX	47%
HANDHABUNG	44%
DAUERSPASS	46%

#### FÜR GEUBTE

PREIS 59,-DM

SPEICHERBEDARF	1MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE: 5
DEUTSCH	KOMPLETT













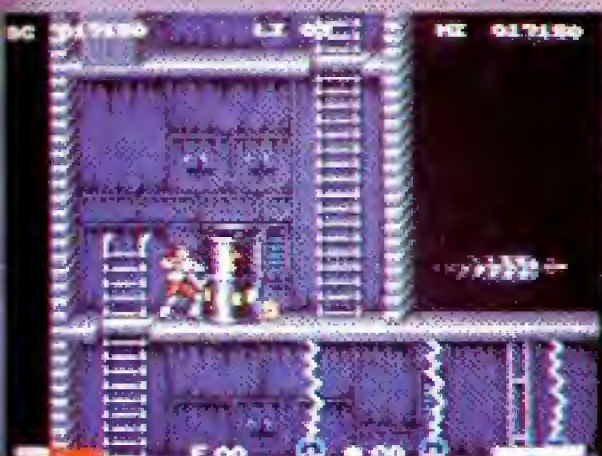
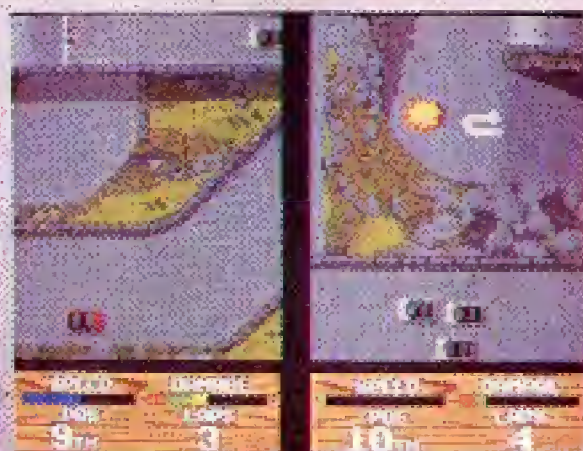






# Die Budget-Bühne

Flitzer-Träume mit Traum-Flitzern: Super Cars II



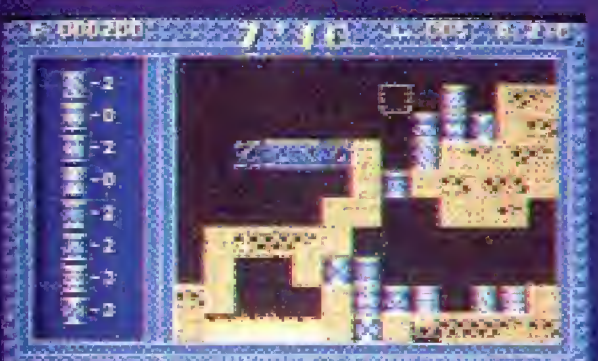
Viel Held für wenig Geld: Switchblade II

Von führenden Falknern empfohlen: F-16 Falcon



Der Himmelsstürmer: Aces of the Great War

Der Berserker unter den Ballerinas: Z-Out



Für Querdenker: Think Cross

Wie versprochen, so verbrochen: Kaum haben wir im letzten Heft eine Fortsetzung angekündigt, kaum haben uns etliche aufmunternde Leserbriefe erreicht, kaum haben wir mal nix Besseres zu tun — schon präsentieren wir Euch ein paar weitere Hits von gestern, zum Preis von vorgestern!

## Für kluge Köpfe

Über den Wolken etwa findet sich ein ganz hervorragendes Jagdrevier für sparsame Piloten, denn dank Action 16 düst dort nun nicht nur F-16 Combat Pilot sondern auch Spectrum Holobytes legendärer Ur-Falke F-16 Falcon durch die Lüfte. Ersterer fliegt zwar auf englisch, aber dafür auch am A500 Plus und ist für 29,— DM zu haben. Der berühmte Konkurrent spricht deutsch, zumindest in punkto Anleitung, und zwar für lumpige 34 Steine. Das ist aber keineswegs alles, denn Mindscape stiftet zusätzlich noch Aces of the Great War zum Himmelsstürmer-Sonderpreis von 49,— DM; wie es sich gehört mit deutscher Anleitung. Oder sind Euch fliegende Golfbälle lieber? Auch kein Problem, für bescheidene 24,— DM Startgebühr stellt Euch Kixx den klassischen Digi-Rasen aus World Class Leaderboard zur Verfügung. Bleiben wir beim Sport, allerdings beim Denksport. Ein Herz für mittellose Puzzler hat nämlich Hit Squad bewiesen, indem es Oceans viel kopierte Steinchenknobelei Puzznic zum Sonderpreis von 24,— DM neu aufgelegt hat. Das vom Spielprinzip her recht ähnliche, optisch aber wesentlich schönere Think Cross von Max Design ist inzwischen gar für lese und staune 19 Mäuse zu haben — dank der unermüdlichen Grübelkraft von Ascon.

## Für flinke Finger

Kommen wir nun zu den eher actionorientierten Budget-Angeboten im besten Software-Alter. Da hätte G.B.H. zunächst einmal Switchblade II anzubieten, jene beachtliche Mischung aus „Turrican“ und „Super Shinobi“. Unter deutscher Anleitung und voll Plus-tauglich schwingt hier der Held seine Flammenschwerter und hüpfte solange über Plattformen, bis die Welt gerettet ist. Zweitens wäre von Supercars II zu berichten, einem Mega-Renner mit deutscher Anleitung, zu dem man sicher keine weiteren Worte verlieren muß. Diese beiden Teile gehen für 29,— DM in Euer Eigentum über, während Krisalis' Hallensport Jahangir Khan Squash bei G.B.H. (samt teutonischem Waschzettel) sogar bereits für 24 Bälle zu haben ist. Ebenfalls eine schweißtreibende Angelegenheit sind Buffalo Bill's Rodeo Games; dank Microvalue wechselt die deutsch angeleitete Western-Olympiade schon für 24 Schüsse den Pistolero. Last not least warten noch zwei geniale Ballerknaller auf Euren Stick, gewissermaßen zwei Hits von einem Hit: X-Out und Z-Out! Beide stammen von Kixx, beide scoren bereits für 24 Märker, und „Z-Raus“ ist bei deutscher Anleitung sogar Plus-kompatibel. Na, das sollte doch als Floppy-Futter einstweilen reichen, oder? Falls noch Kohle übrig bleibt, könnt Ihr sie ja in Weihnachtsgeschenke investieren... (jn)



## Die Zweit-Invasion Dungeons of Avalon II



Riecht an meinen Zähnen, ihr Helden!

Es war im sonnigen Mai, da überraschte uns das Diskettenmagazin „Amiga Fun“ mit einem pfliffigen und zudem hübschen Rollenspiel zum Superduper-Sonderpreis. Jetzt geht das Abenteuer weiter...

In Avalon sind seit unserem letzten Besuch satte 49 Jahre vergangen, aber das Böse hat das Fantasy-Reich nicht vergessen — plötzlich und unerwartet schlägt es wieder zu! Die auf einer Insel gelegene Stadt Isla wird von höllischen Horden attackiert, und vom König ausgesandte Hilfstruppen gehen den Weg allen Fleisches. Da hilft nur ein bewährtes Hausmittel: Sechs Schlagetots zusammenkramen und als Rettungstrupp in die von Monstern überschwemmte City teleportieren.

Rein technisch hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel verändert. Nach wie vor stehen im Party-Bastelbuch acht Fantasy-Rassen wie Elfen und Gnome sowie ebenfalls acht Jobs (vier davon magisch) zur Verteilung an; Fertig-Helden inklusive. Immer noch bestehen die Städte aus kleinen Menüs mit Bildchen, während Dungeons in prächtigem und schnellem 3D daherkommen. Rätselmäßig hat man für die verzwickten Knobelereien einmal mehr in der „Dungeon Master“-Schublade gekramt: ziehe Hebel, drücke Knopf, nimm Item und wende

es woanders an. Geprügelt wird nach dem klassischen Kampfsystem à la „Bard's Tale“ (Joe schlägt Daisy; 5 Schadenspunkte), und mit einem hübsch-häßlichen Porträt des Ungeheuers als Dreingabe. Schließlich sind neben der pflegeleichten Maussteuerung noch mehrere hübsche Soundtracks samt netten, wenngleich nicht eben originellen FX zu erwähnen.

Tja, bei soviel Bewährtem greifen wir am besten auch auf ein bewährtes Fazit zurück: In der Oktober-Ausgabe von Amiga Fun steckt viel Abenteuer für wenig Geld! (jn)

### DUNGEONS OF AVALON II (CT-VERLAG)

#### CLASSIC - ROLLI

70%

„BEACHTLICH“



GRAFIK	70%
ANIMATION	26%
MUSIK	64%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	69%

#### FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 19,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

## Schlimmer als der Barras? Sturmtruppen



Nur dienen ist schöner...

Nicht nur Film-Helden, auch erfolgreichen Comic-Figuren wird ja oft die Gnade eines zweiten Software-Lebens zuteil. In 99 von 100 registrierten Fällen handelt es sich dabei allerdings eher um einen Fluch...

So auch bei diesem antimilitaristischen Militär-Klamauk. Der zugrundeliegende Comic ist ja tatsächlich ganz witzig, aber was die Kameraden Versorfer daraus gemacht haben, ist etwa so reizvoll wie eine Grundausbildung auf einer verlassenen Bohrinself im Eismeer!

Besonders das Gameplay ist in Sachen Abwechslung kaum noch zu unterbieten: Ein Kommißkopp im kleidsamen Oliv muß durch sechs Level (Kaserne, Schlachtfeld, Stadt, Wüste, Wald, Schneefeld) rennen, springen, fahren und fliegen, während ihm ununterbrochen Kommißköpfe im kleidsamen Oliv entgegenrennen, -springen, -fahren und -fliegen. Anfangs kann er die Gegenseite nur mit der nackten Faust bekämpfen oder mit seinen Knobelbechern niederstiefeln, doch die Aufrüstung erfolgt schon bald, da im Feindesland haufenweise herrenlose Jeeps, Motorräder, Flugzeuge und (per Space-Taste auswählbare) Waffen aller Art auf ihn warten. Dadurch wird seine Reise zwar schneller und explosiver, aber bestimmt nicht interessanter.

Zugegeben, auf den ersten Blick sieht die Grafik gar nicht übel aus, wie sie da langsam (aber ruckelfrei) horizontal vorüberscrollt. Leider ändert sich aber auch beim zweiten, dritten usw. Blick nicht viel, weshalb die Sache bald langweilig wird. Musik und FX sind wahlweise verfügbar und klingen gleichermaßen unmotiviert, die Stick-Steuerung ist ganz brauchbar, und das Level-Design halbwegs fair — aber wozu dieser Byte gewordene Ausbund an Einöde insgesamt eigentlich gut sein soll, versteht wohl nur ein Armees-Ausbilder. (rf)

### STURMTRUPPEN (IDEA)

#### ACTION - COMIC

44%

„KEHRT MARSCH!“



GRAFIK	66%
ANIMATION	57%
MUSIK	54%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	38%

#### FÜR ANFÄNGER

PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Entwarnung in Deutschland! Wir führen auch lustige Software zu HIMMLISCHEN PREISEN

# Quicksoft

Quicksoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Einzelschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

**31,6%**

**Auf die empfohlenen  
Verkaufs-  
preise  
der Hersteller**

**31,6%**

**Nachlaß Nachlaß**

**Nachlaß Nachlaß**

Programm	Amiga	IBM
1869	DV	68.37 82.04
A-Train	Vorb.	95.72
A.T.A.C.	DA	Vorb. 95.72
Aces of the Pacific	DV	Vorb. 82.04
Aces of the Great War	DA	61.52 75.20
Addams Family	DA	54.68
Ashes of Empire		82.04 82.04
Another World	DA	54.68 61.52
Apidya	DA	47.84
Aquaventure	DA	54.68
Armour Geddon 2	DA	61.37 68.37
Airbus A 320		75.20 95.72
Airbus A 320	DA	88.89 95.72
BAT 2	DV	68.37 82.04
B-17 (Microprose)	DA	Vorb. 95.72
Bane o. Cosmic Forge	DV	68.37 68.37
Battle Isle	DV	68.37 82.04
Battle Isle Datasdisc	DV	41.00 41.00
Birds of Prey	DA	68.37 88.87
Bitmap Bros. Vol.1	DA	54.68 54.68
Black Crypt	DV	54.68 68.37
Buck Rogers 2	DA	61.52 61.52
Bundesliga Man. Prof.	DV	68.37 68.37
Civilization	DV	78.62 95.72
Crisis in the Kremlin	DA	Vorb. 95.72
Coal Crag Twins	DA	54.68 61.52
Conquest of the Longbow	DV	82.05 82.05
Cruise for a Corpse VGA	DV	61.52 68.37
Cyberblast	DA	41.01
D-Generation	DA	41.01 68.37
Die Hard 2	DA	54.68 61.52
Dark Seed	DV	82.04 68.89
Dark Hall		Vorb. 82.04
Darklands	DV	Vorb. 95.72
Der Patrizier	DV	68.37 82.04
Deliverance	DA	54.68
Das Schwarze Auge	DV	68.37 82.04
Death Knights of Krynn	DV	68.37 61.52
Dune	DV	61.52 75.20
Die Kathedrale	DV	82.04 82.04
Discovery	DV	61.52 68.37
Dojo Dan	DA	54.68
Dynablast (mit Adap.)	DA	61.52 61.52
Eco Quest	DV	75.20 82.04
Elvira 2	DV	68.37 82.04
Elita Plus	DA	58.10 88.89
Eternam	DV	75.20
European Championship	DA	54.68 61.52
Epis	DA	61.52 75.20
Eye of the Beholder 2	DV	82.04 82.04
Falcon 3.0	DA	95.72
Fire and Ice	DA	54.68
F-15 Strike Eagle 3	DA	95.72
Formula 1 Gr. Prix	DA	78.62 88.89
Gods	DA	54.68 68.37
Global Effect	DA	68.37 68.37
Global Conquest	DA	68.37 82.04
Grand Prix Unlimited	DA	Vorb. 68.37
Gunship 2000 VGA	DA	Vorb. 95.72
Heart of China	DV	68.37 82.04
Hekuma	DV	75.20 75.20
Heimdoll	DV	75.20 75.20
History Line	DV	68.37 75.20
Hook	DA	54.68 75.20
Indiana Jones 3 Adv.	DV	61.52 68.37
Indiana Jones 4	DV	88.89 95.72
Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA	54.68
James Pond	DA	17.06
James Pond 2 (Robocod)	DA	54.68
Jim Power	DA	54.68
John Madden Football 2	DV	58.10 68.37
Kaiser	DV	88.89 88.89
Kings Quest 5	DV	68.37 95.72
Les Manley Lost in L.A.	DV	68.37
Legend	DA	61.52 68.37
Leather Goddesses 2	DA	Vorb. 82.04
Leisure Suit Larry 5	DV	68.37 82.04
Lemmings	DA	54.68 68.37
Lemmings Data Disk	DA	41.00 47.84
Lemmings Boot + ADD ON	DA	54.68 61.52

Programm	Amiga	IBM
Links	DA	75.20 88.89
Links 386 Pro	DA	102.56
Lure of the Templess	DV	61.52 68.37
Lord of the Rings 2	DA	68.37 68.37
Lotus Esprit T.Ch. 3	DA	61.52
Mad TV	DV	68.37 82.04
Mantis	DA	95.72
Manchester United Europe	DA	54.68 61.52
Maniac Mansion	DV	61.52 61.52
Mega lo Mania/First Sam.		61.52
Might and Magic 3	DV	68.37 82.04
Might and Magic 4	DV	95.72
Microprose Golf	DA	78.62 78.62
Monkey Island	DV	68.37 82.04
Monkey Island 2	DV	82.04 82.04
No Second Price	DA	61.52 61.52
Navo 9		Vorb. 82.04
Premiere	DA	54.68
PGA Golf Plus	DA	61.52 68.37
Perfect General	DA	75.20 75.20
Prophecy of the Shadow	DA	Vorb. 82.04
Parasol Stars	DA	54.68
Pinball Dreams	DA	54.68 54.68
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	82.04 95.72
Populous 2	DV	61.52 61.52
Pools of Darkness		60.87 68.37
Push Over	DA	54.68 61.52
Police Quest 3	DV	82.04 82.04
ProjectX	DA	54.68
Quest for Glory 2		82.04 82.04
Railroad Tycoon	DA	78.62 88.89
Rampart	DA	61.52 68.37
Realms	DV	61.52 75.20
Regent	DV	67.72
Red Zone	DA	54.68
Rex Nebular	DA	Vorb. 88.89
Risky Woods	DA	58.10 58.10
Rise of the Dragon	DV	82.04 82.04
Robocop 3	DA	54.68 Vorb.
Sensible Soccer	DV	54.68
Shadow of the Beast 3	DA	61.52
Shadowlands	DA	61.52 61.52
Silent Service 2	DA	78.62 78.62
Sim City/Populous	DA	61.52 75.20
Sim Earth		95.72 82.04
Star Trek 25th Anniver.	DA	Vorb. 68.37
Starlight 2	DA	54.68 68.37
Striker	DA	54.68 Vorb.
Space Max	DV	61.52 68.37
Special Forces	DA	78.62 88.89
Space Quest 4	DV	68.37 82.04
Space Shuttle	DV	75.21 109.40
Super Tetris	DA	68.37 78.62
Tennis Cup 2	DA	68.37 68.37
The Humans	DA	61.52 61.52
The Siege		68.37
Turrican 2	DA	13.64
Ultima 6	DA	68.37 75.20
Ultima 7	DA	75.20
Ultima 7 kpl.deutsch	DV	95.72
Ultima Underworld	DA	82.04
Vroom	DA	54.68
Vroom Data Disc	DA	34.16
Vikings - Fields of Conq.		54.68 82.04
Wayne Gretzky 2 Con.Cup	DA	54.68 61.52
Winter Challenge	DA	75.20
Wizkid	DA	54.68
Wizardry 7	DA	Vorb.
Wing Commander	DV	75.20 47.84
Wing Commander 2	DV	82.04
Wing Commander 2 Op. 1	DA	41.00
Wing Commander 2 Op. 2	DA	41.00
Wolfchild	DA	54.68
Wonderland		61.52 68.37
Zack McKracken	DV	61.52 61.52
Zool	DA	54.68

**Zu den wichtigsten Spielen  
Komplettlösungen**

Konsolen	
Game Gear	
Grundgerät m. Columns	DA 259.95
Ax-Batler	DA 55.96
Chessmaster	DA 63.96
Donald Duck Lucky D.	DA 63.96
Dragon Crystal	DA 55.96
Factory Panic	DA 55.96
G-Loc	DA 55.96
Halley Wars	DA 63.96
Joe Montana Football	DA 63.96
Mickey Mouse	DA 63.96
Ninja Gaiden	DA 63.96
Olympic Gold	DA 71.96
Out Run	DA 63.96
Pengo	DA 47.96
Pun & Putter	DA 47.96
Shinobi	DA 63.96
Slider	DA 63.96
Solitaire Poker	DA 63.96
Sonic the Hedgehog	DA 55.96
Space Harrier	DA 55.96
Super Monaco G.P.	DA 47.96
Wonderboy	DA 47.96
Woodypop	DA 47.96
World Class Leaderb.	DA 63.96
Lynx 2	
Grundgerät	DV 179.95
All Points Bulletin	63.20
Awesome Golf	63.20
Chequered Flag	55.20
Klax	63.20
Ninja Gaiden	63.20
Paperboy	63.20
Rampage	63.20
Road Blasters	63.20
Rygar	63.20
Shanghai	63.20
Stun Runner	63.20
Teki	63.20
Viking Child	63.20
Warbirds	55.20
Xybots	63.20
Mega Drive	
Grundgerät o. Spiel	DV 259.95
Beast Wrestler	89.96
EA Hockey	DA 103.96
Golden Axe 2	DA 95.96
Kid Chameleon	DA 95.96
Olympic Gold	DA 103.96

Zubehör: PC, Amiga	
Joyst. Analog Xtra	79.95
Joyst. Comp. Pro Star blau	35.95
Soundblaster 2.0	229.95
Soundblaster 2.0	DV 254.95
Soundblaster Pro 3.0	DV 429.95
386: DX, 33MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor, 1x 3.5 1W/ 1x 5.1/4 LW	
Preis komplett	DM 2699.00
wie oben jedoch 486DX, 33MHz	
Preis komplett	DM 2995.00
Laufwerke zu erbarmungslosen Preisen	
Tec PC 3.5" 1.44MB	DM 115.95
Tec PC 5.25" 1.2MB	DM 129.95
Festplatten:	
Seagate 106 MB 15ms	DM 499.95
Conner 212 MB 16ms	DM 999.95

**Auf alle Computerspiele in unserem Programm...**  
**Wie ist das überhaupt möglich?**

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

**Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.**

**Für welche Systeme können wir liefern?**

Amiga, IBM und Kompatible, Atari St, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

**Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?**

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

**Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?**

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga Joker-Wertungen unter „Preis“), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns. Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00  $99,00 \times 0,684 = 67,72$

**Vorteile für Euch**

1. **Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.**
2. **Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.**



# RACHE IST RÜHREI!

# DIZZY

## PRINCE OF THE YOLKFOLK

Vor vier Wochen haben wir noch behauptet, an dieses Spiel sei hierzulande nur über die Compilation „Dizzy's Excellent Adventures“ ranzukommen. Und jetzt? Jetzt liegt es einsam und verlassen auf unserem Schreibtisch und blickt uns vorwurfsvoll an...

Verschwenden wir schnell einen Satz an die Background-Story, auch wenn das bei Actionadventures meist wenig Sinn macht: Unser Budget-Prinz wurde vom Bösewicht Rockward in eine finstere Höhle gesperrt, anschließend hat der Fiesling auch noch die Prinzen-Freundin Daisy auf sein Schloß entführt. Sowas läßt ein blaublütiges Ei natürlich nicht auf sich sitzen!

Per Knopfdruck kann ihre

hochwohlgeborene Rundheit bis zu drei Gegenstände sammeln, um sie später (teilweise auch miteinander kombiniert) an der richtigen Stelle zu verwenden. Wo diese Stelle ist, erfährt man entweder durch simples Ausprobieren, oder man fragt halt die Leute, denen man

so begegnet. Neben der Hirn- ist auch Handarbeit gefragt, denn Dizzy muß über Schluchten hüpfen und auf Wolken bzw. Plattformen springen — landet er dabei im Wasser, geht's mit seinen drei Bildschirmleben dahin; das gleiche Schicksal blüht dem populären Eierkopf, wenn er sich von finsternen Gestalten auf der Jagd nach Eiweiß zu sehr rumschubsen läßt. Zum Wiederauftanken seiner Energievorräte bedient sich das heldenhafte Hühnerprodukt interessanterweise der herumliegenden Kirschen, Dizzy ist also Vegetarier.

Grafik und Musik sind ganz

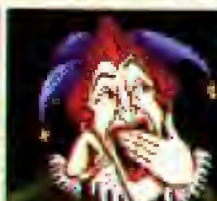
nett, die Soundeffekte glänzen durch Abwesenheit, dafür steht die Stick-Steuerung wacker ihren Mann. Aber da man nur 24 Taler investieren muß, hat uns Codemasters mit dem Spiel sicher kein faules Ei ins Nest gelegt, zumal ein hübsches Poster im Preis enthalten ist. (rf)

### DIZZY - PRINCE OF THE YOLKFOLK (CODEMASTERS)

#### ACTION - ADVENTURE

59%

„FRISCH-EI“



GRAFIK	59%
ANIMATION	57%
MUSIK	57%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	60%

#### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 24,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN



44. Todesmutig packst Du die Colgate-Dose (falls Du sie hast) und enterst singend („When the Saints go marching in“) und sprühend (wenn Du kannst) den Raum. Links erblickst Du Gitti auf dem Boden liegend, geradeaus den Schlitzer inmitten eines Riesenhaufens von Lire-Noten, und rechts Alberto Geldzini, den ungekrönten König der Lire-Fälscher neben seiner stampfenden Druckmaschine. Er hat bereits erhebliche Probleme, sich an Schorsch zu gewöhnen, doch als er Dich sieht, fällt er mit dem Stoßseufzer „Oh, Madonna! Oh, gaga gaga!“ vollends in Ohnmacht. Eine einmalige Gelegenheit! Du schnappst Dir das am Boden liegende Schlitzermesser sowie die Indy-Diskette, befreist Brigitta von ihren Fesseln und verläßt frohgut die Stätte des Dramas. Schorsch trällert immer noch „Lirää!“ und hat nicht mal was gemerkt! Weiter bei (60).

45. Du startest Dein Turbo-Skateboard und bist Dir hundertprozentig sicher, daß Du den ruchlosen Schorsch bald eingeholt haben wirst. In gewisser Weise ist das auch richtig, denn als Dein Board bei etwa Tempo 150 am Bordstein einer Querstraße hängenbleibt, fliegst Du in hohem Bogen durch die Luft und erkennst für Sekun-

## DUNGEON BLASTER II

### SCHORSCH'S REVENGE

denbruchteile Schorsch an einem Lagerfeuer hockend unten im Park, die gefesselte Brigitta neben sich. Dann erkennst Du für eine Weile gar nichts mehr, weil Du frontal mit Superman zusammenstößt, der das Mädels auch gerade retten will. Immerhin lundest Du weich, weil nämlich Batman (wollte ebenfalls retten, die Konkurrenz schläft nicht!) Dich mit seinem Bat-Seil abfängt — zieh 5 Schadenspunkte ab, winke den überflüssigen Superhelden zum Abschied zu und wende Dich nach Westen in den Park (6) oder nördlich (25) bzw. südlich (33) in Richtung Querstraße.

46. Todesmutig schaltest Du die 50-MHz-Karte unter Deiner Zunge ein, hereit, alle Feinde gnadenlos niederzuquasseln, und betrittst den Nachbarraum (52).

47. Auf diesem Weg näherst Du Dich der Haarer City. Ob Schorsch tatsächlich hier vorbeikam? Schon denkbar, schließlich ist dies auch die grobe Richtung zur Colgate-Company nebst Paua Plä-Redakti-

on. Weitergehen (38), umkehren (20) oder nach Spuren suchen (16)?

48. Ah, hier arbeiten die Mädels. Uschi telefoniert mit ihrem neuen Freund in Borneo (auf Firmenkosten — wenn Michael das wüßte!), Petra liest gedankenverloren im „Playgirl“ und Regine reicht Dir eine Dose Spinat. „Steck weg“, sagt sie gönnerhaft, „siehst ja aus wie Popeye!“ Na ja, Du nimmst das Gemüse und wanderst zu (35) zurück.

49. Todesmutig packst Du die Spinat-Dose. Zwar magst Du keine Dosen-Pflanzen, aber vielleicht mag Schorsch ja auch keine. Du betrittst vorsichtig den Nachbarraum. (52)

50. Jetzt stell Dich nicht so an, seit wann haben Fortsetzungen was mit Logik zu tun?! Such Dir aus, ob der Bösewicht nur im Koma lag, von Aliens wiederbelebt wurde oder überhaupt unsterblich ist, und dann marsch zur 35!

51. Würfeln, meine Liebe: Bei 1 bis 4 geht es mit Nummer 43 weiter, würfelst Du jedoch eine 5 oder 6, so wirst Du von Schorsch entdeckt, und er bricht brüllend in Richtung West durchs Unterholz — samt Gitti, versteht sich. Weiter bei (14).

52. Du traust Deinen Augen nicht! Links liegt Brigitta am Boden, geradeaus hockt Schorsch selbstvergessen in einem riesigen Haufen von Lire-Noten, und rechts (neben einer stampfenden Druckmaschine) starrt Alberto Geldzini, der ungekrönte König der Lire-Fälscher, mit schreckgeweiteten Augen auf die Szenerie. Ja, da weht der Mantel der Geschichte! Du ergreifst ihn, das auf dem Boden liegende Schlitzermesser sowie die Indy-Disk, befreist Deine Lieblings-Kaffeekocherin und machst Dich vom Acker. Die beiden Lire-Fans haben Dich nicht mal bemerkt, und Schorsch grölt noch immer: „Lirää! Uuaah!“ Weiter bei (60).





# AIR SUPPORT

Angekündigt hatte Psygnosis diesen inoffiziellen Nachfolger zu „Armour-Geddon“ schon seit Ewigkeiten, aber da unbedingt auch ein dickes, deutsches Handbuch und eine 3D-Brille in der Packung liegen sollten, hat's mal wieder etwas gedauert...

Obwohl sich im Intro Digi-Düsenjäger ruckelfrei in die Lüfte schwingen, geht's hier weniger um Fliegen & Ballern als um die hochstrategische Simulation eines Zukunftskriegs, der komplett im Computer stattfindet. Da ein (ursprünglich vorgesehener) Zwei-Spieler-Modus fehlt, muß der einsame Feldherr in 20 Trainings- und bis zu 40 Voll-Missionen versuchen, das Amiga-Hauptquartier einzunehmen. Dazu stehen ihm 16 futuristisch anmutende Vehikel zur Verfügung, unter anderem Panzer, Jagdflugzeuge, Raketenwerfer und ein fliegender Kommandostand.

Es gibt zwei Spielmodi: Beim einen darf man sein Kriegsgerät mittels eines ausgeklügelten Markierungs- und Zielortungssystems über die Landkarte rollen lassen, wobei die Mini-Armee selbständig ihre Ziele angreift und vernichtet. Man kann sich aber auch selbst auf's Schlachtfeld begeben, das dann in einer etwas abstrakten, aber äußerst flotten Drahtgitter-Grafik dargestellt wird. Hier kommt auch die 3D-Brille ins Spiel — nach kurzer Eingewöhnungszeit

vermittelt sie tatsächlich einen räumlichen Eindruck des Geschehens, der durch die vielen verschiedenen Kameraperspektiven noch verstärkt wird.

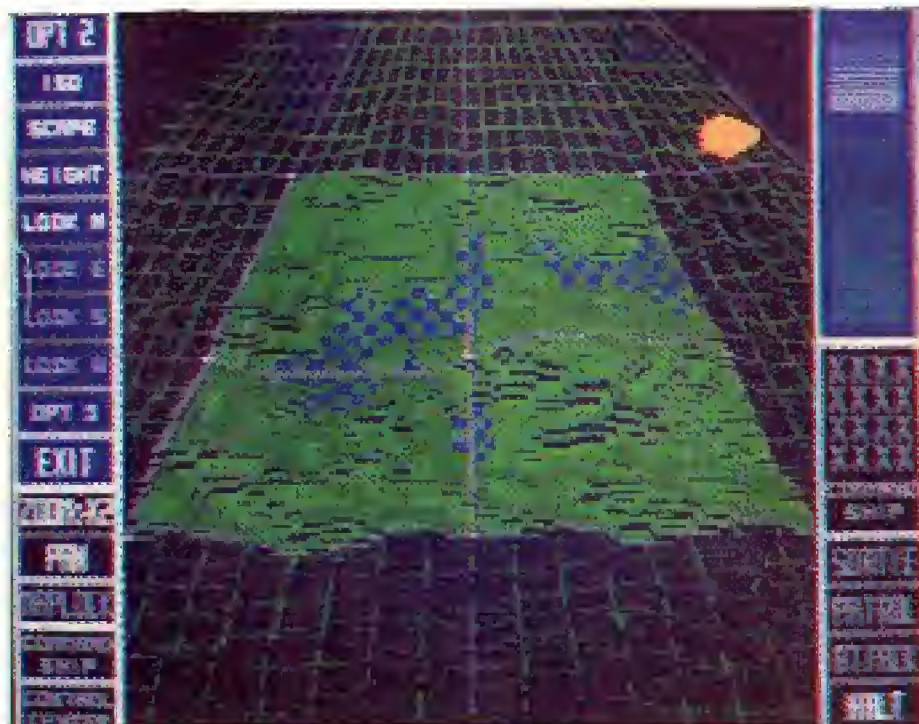
Verpatzte Missionen müssen bzw. können wiederholt wer-



den; wenn die Erfolge beim Kriegsspielen allerdings dauerhaft zu wünschen übrig lassen, fliegt man gnadenlos raus. Gesteuert wird wahlweise (und sorgenfrei) mit Tasten, Stick oder Maus, darüberhinaus kann man jederzeit auf einen Autopiloten zurückgreifen. Ein Abspeichern von Spielständen ist dabei unnötig, da für jede absolvierte Mission ein Paßcode existiert. Auch sonst sind reichlich Optionen und Einstellmöglichkeiten vorhanden, z.B. für die Sprachausgabe, die Perspektive der zoombaren 3D-Karten und und und.

Die Präsentation ist dafür eher sparsam ausgefallen, auf Begleitmusik muß man hier beispielsweise gänzlich verzichten. Nicht nur deshalb werden vornehmlich gestandene Strategen an diesem actionlastigen

Computer-Krieg ihre Freude haben, denn als Simulation der eingesetzten Waffensysteme überzeugt Air Support nur sehr bedingt. Aber schließlich gibt's die ja auch erst in der Zukunft... (rf)



## AIR SUPPORT (PSYGNOSIS)

### ACTION - STRATEGICAL

68%

„DRAHTIG“



GRAFIK	62%
ANIMATION	66%
MUSIK	31%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	71%

### VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

## Karo Soft

Jürgen Vieth

1869, komplett deutsch	75,50
Airbus A320, komplett deutsch	99,00
Air Support	55,00
Amberstar, komplett deutsch	79,50
AMOS, deutsche Version	105,00
AMOS Compiler/AMOS 3D	59,00/74,50
Aquatic Games, Anleitung deutsch	59,00
Ashes of Empire, deutsch	89,00
Bane of the Cosmic Forge, kpl. deutsch	75,50
B.A.T. II, komplett deutsch	81,50
Battle Isle/B. Isle Data, kpl. dt.	44,50/74,50
Birds of Prey, Handbuch deutsch	74,50
Bundesliga Manager professional	74,50
Castle of Dr. Brain, kompl. deutsch	69,00
Centerbase, Anleitung deutsch	69,00
Civilisation, kpl. deutsch	82,50
Cool Croc Twins, Anleitung deutsch	64,00
Conquestador, kpl. deutsch	74,50
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50
D/Generation, kpl. deutsch	51,50
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	+79,50
Dreadnoughts	82,50
Dune, komplett deutsch	74,50
Dynablaster, deutsch	71,50
Elmira II, komplett deutsch 1 MB	61,50
Epic, Anleitung deutsch	67,00
Eye of the Beholder 1 MB, kpl. dt.	74,50
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	85,00
Fire & Ice, Anleitung deutsch	55,00
F-15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	79,50
Global Effect, komplett deutsch	79,50
Grand Prix (Formel I) Handb. dt.	79,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	+ a.A.
Heart of China, kompl. deutsch	74,50
Hexuma, komplett deutsch	89,00
History Line, komplett deutsch	75,50
Humans, deutsch	64,00
Jaguar XJ 220, Anleitung deutsch	64,00
Kaiser, Comp.u.Brettspiel, kpl. dt.	99,00
Larry V 1 MB, komplett deutsch	69,00
Legend, Handbuch deutsch	69,00
Lemmings Teil 2, Anleitung deutsch	55,00
Lotus Turbo Challenge III, Anlgt. dt.	55,00
Lure of the Tempress, kpl. deutsch	71,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,00
Kings Quest V, komplett deutsch	69,00
Knights of the Sky, Handbuch deutsch	79,50
Legend of Kyndria, kompl. deutsch	71,50
Legend of Valour, deutsch	75,50
MAD TV, komplett deutsch	74,50
MAD TV Datadisk deutsch	28,00
M1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79,50
Megalomaniac, Anleitung deutsch	75,50
Might & Magic III, komplett dt.	74,50
Monkey Island I, kompl. deutsch	74,50
Monkey Island II, kpl. deutsch	85,00
Nigel Mansell, Anleitung deutsch	69,00
Patrizier, komplett deutsch	75,50
Perfect General, deutsch	82,50
Pinball Dreams, Anlgt. deutsch	57,00
Populous II plus, Handbuch deutsch	67,90
Police Quest III, kompl. deutsch	74,50
Premiere, Anleitung deutsch	69,00
Push Over, Anleitung deutsch	64,00
Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	79,50
Red Baron, kompl. deutsch	69,00
Red Zone, Anleitung deutsch	55,00
Risky Woods, Anlgt. deutsch	61,50
Rome, Handbuch deutsch	67,90
Sensible Soccer, Anleitung deutsch	55,00
Shadowlands, Anleitung deutsch	71,50
Shadow of the Beast II, Anlgt. dt.	59,00
Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Sim Earth, komplett deutsch	+74,50
Space Quest IV, kompl. deutsch	69,00
Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Space Shuttle, komplett deutsch	+99,00
Starbyte Supersoccer, kompl. deutsch	69,00
Steel Empire, Anleitung deutsch	69,00
Their finest Hour, dt. Anleitung	75,00
Trodders, Anleitung deutsch	59,00
Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Willy Beamish, Handbuch deutsch	69,00
Wing Commander I, kompl. deutsch	89,00
Winter Challenge, Anlgt. deutsch	+69,00
Winter Super Sports 92, Anlgt. dt.	64,00
Zak Mc Kracken, kpl. deutsch	67,00
Zool, Anleitung deutsch	57,00
X Copy Tools prof. m. Hardware	86,50

Änderungen vorbehalten

Vorkasse: DM 6,00 Post - Nachnahme: DM 9,00  
UPS - Nachnahme: DM 13,00

## KAROSOFT

Postfach 404, 4010 Hilden  
Telefon 02103/42088 oder  
0161/2217007

Liste kostenlos!

(Bitte um Angabe des Computertyps)  
Kein Ladenverkauf • Nur Versand



# TOP AMIGA HARD- UND SOFT

## ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie wieder die besten und interessantesten ausgewählt. Sie finden hier extrem preiswerte Software zu allen nur denkbaren Themenbereichen. Alle Programm-Disketten haben einen Anti-Virus-Test durchlaufen. Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO!

## Massenweise Neuheiten

und noch mehr Programme  
auf jeder Disk

zum Aktionspreis von

jetzt nur noch **3,80 DM** pro Stück

ab 20 Disk nur noch **3,50 DM** "

**+ je Bestellung 1 Gratis-Disk nach Wahl!**

Besteht ein Programm aus mehr als einer Diskette, so ist die Disk-Anzahl jeweils gesondert vermerkt. Bitte geben Sie bei Bestellungen die entsprechende Bestell-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.



### Bestell-Nr.

- 1101 Tools zum Betriebssystem 2.0
- 1102 ImageLab, ILBM2Image, Surf - 3 Grafikutilities
- 1103 10 Utilities z.B. KugelED, ShellMenu, RasterLab
- 1104 SBall, MegaBall, Mosaic, FamilySol, Amiga-Traction 5 super Spiele
- 1105 Tron und Pharaon 2 Strategiespiele
- 1106 mehrere lange Musikdemos! Super Qualität!
- 1107 Ein super Erdkunde-Programm zum Lernen und Nachschauen von länderspezifischen Daten!
- 1108 PolyDat, bBase II - Datei- und Adressverwaltung
- 1109 12 kleine Hilfsprogramme z.B. PD-Menu, Boottool
- 1110 LabelPrint-Etikettendruck, PrintStudio-Druck v. IFF-Bildern, Städte-Postleitzahlenverzeichnis
- 1111 Space-Poker-Spiel, Mania-Witze, CassCalc
- 1112 6 Programme z.B. Adressdatei, Druck v. Cassetten-Hüllen
- 1113 Video-Label-Master V 2.3
- 1114 Dateiverwaltung, Galgenvogel-Spiel, Klimadiagr.
- 1115 2 Viruskiller sowie 2 Grafikdemos
- 1116 Virus im Computer - Bildergeschichte m. Musik
- 1117 Grafikmaschine, Imploder-Datenkomprimierer, Albert-Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
- 1118 Übersetzungsprogramm englisch-deutsch
- 1119 Beethoven - Demoversion unserer Vollversion
- 1120 Intromaker - zum Erstellen eigener Intros
- 1121 Star-Trek-Spiel bestehend aus 2 Disks!
- 1122 6 kleine Denkspiele
- 1123 6 Quiz- und Denkspiele
- 1124 Spacewar, Running, Headgames, Down - 4 Spiele
- 1125 Treasure Search, Missile-Com - 2 Action-Games
- 1126 Metro und Zon - 2 super Action-Games
- 1127 Ligaverwaltung - neue Version
- 1128 Archiv - ein tolles Weltraum-Abenteuer
- 1129 Aquarium - Datenverwaltung der Fish-Serie
- 1130 FibuMaster - Verwalten von Ein- u. Ausgaben
- 1131 Imperium - Strategiespiel
- 1132 MED - komplexer Musik-Editor
- 1133 MED-Songs mit MED erstellte Musikstücke
- 1134 Post V1.5 neue Version des Postscript-Interpreters
- 1135 Wordpuzzle, Air Ace, Triangle - 3 Spiele
- 1136 Dice - C-Entwicklungssystem, Mosaik-Spiel
- 1137 Text Plus - Textverarbeitung, leicht bedienbar
- 1138 Cross - erstellt Kreuzworträtsel, Picture Editor kleines Malprogramm
- 1139 ILBM - Tool mit vielen IFF-Funktionen
- 1140 Up & Down, Humaria - 2 Spiele + Telek.-Progr.
- 1141 Disk Print-Labeldruck, SBall u. Tron - 2 Spiele
- 1142 Conquest-Kriegsstrategiespiel, Zoom-komprimiert ganze Disketten
- 1143 CHS - unixähnliches Supershell + Anwenderpr.
- 1144 Happy Song - Musikstücke mit MED erstellt!
- 1145 Fix Disk - verbesserter Diskdoctor
- 1146 Print Studio-Druckprogr., P-Copy-Kopierprogr.

- 1147 NGTC - Star-Trek-Quiz bestehend aus 2 Disks!
- 1148 DIR-Work - komfortables Arbeiten mit dem CLI
- 1149 Wonder Sound - Harmonie-Instrumente-Designer
- 1150 Superplay - Soundplayer, Zero-Virus III - Anti-Virus-Programm, Tic Tac Toe - Spiel
- 1151 Bastelprogramm einer Ritterburg zum Ausdrucken, bestehend aus 3 Disketten!
- 1152 Skyblitz, Spinners, Grubgrabbe - 3 tolle Games
- 1153 Ballooney, Atishoo - wieder 2 Games
- 1154 verschiedene Puzzle-Spiele
- 1155 Wörtersammlung und Benutzerlexikon für das Programm "Rechtschreib-Profi"
- 1156 6 neue Anti-Virus-Programme
- 1157 Sprachenverwaltung aller Art, Vokabeltrainer
- 1158 Dart-Punkte-Verwaltung
- 1159 Tischtennis, Baller - u. Geschicklichkeitsspiele
- 1160 Domino sowie 2 weitere Strategiespiele
- 1161 Pokerautomat, Kniffel und 4 weitere Spiele
- 1162 Snakes u. Ladders sowie Dick Dynamite, 2 tolle Spiele für mehrere Spieler
- 1163 2 Spiele ähnlich Memory
- 1164 STU - gutes Ballerspiel und Crunchman
- 1165 Amos-Print - ein sehr gutes Malprogramm
- 1166 Jam Lab - Midi-Keyboards-Programm
- 1167 Artikel Datei V2.16 - Zeitschriftenkatalog
- 1168 Star AM Plan - elektron. Tabellenkalkulation
- 1169 DiaLabel V2.0-Labeldruck für Dias mit Grafik
- 1170 Starlight - Astronomieprogramm
- 1171 Hermann der User - lustiges Animationsdemo!
- 1172 Bildershow
- 1173 Ligaprogramm, Flash Copy und Fileeditor
- 1174 Labelstar - Druck von Labels jeder Größe, 1 Kartenspiel + CLI-Shell-Kommandos
- 1175 Datei V2.14 + Zeit- gibt Uhrzeit in deutscher Sprache aus
- 1176 Viele Musikstücke auf 2 Disketten!
- 1177 VirusChecker V2.2, Vector-Detector, CliKK
- 1178 AK Lotto-Verwaltung, Space Archiv - verwalten von Himmelskörpern und Flugobjekten
- 1179 82 Midi-notenorientiertes Midi-Musikprogramm
- 1180 Medomania 2 - 8 Musikstücke
- 1181 VirusX 4.0 und ein Cassettendruck-Programm
- 1182 Silence Frontiers - Strategiespiel
- 1183 Alien Force - sehr gutes Spiel
- 1184 Moleküle-Animation
- 1185 DaVinci - Malprogramm, Size-Checker-A.-Virus
- 1186 Beat Stomper - Computer-Schlagzeug
- 1187 Easyprint V2.0 - Druckerhilfsprogramm für Epson-Drucker (9 und 24 Nadler)
- 1188 Mastermind, Dominos, IT's Logic - 3 Denkspiele
- 1189 Conquest, Ami Omega, Rome - 3 Strategiespiele
- 1190 Musik- und Grafikdemos. Sehr gut!
- 1191 Shuggle Ball mit Ein- und Zweispieler-Modus
- 1192 Tools 2.0 - noch einmal hilfreiche 2.0-Utilities
- 1193 ACME - Strategiespiel
- 1194 Dolmetsche- Übersetzungsprogramm

- 1195 DrawMap - erstellt von jeder Fläche der Erde eine entsprechende Karte
- 1196 Spedogram, D-Sound, Audioscope - 3 Programme rund um die Amiga-Sound-Bearbeitung
- 1197 Evil-Tower - ein tolles Abenteuer-Spiel
- 1198 Chess - Schachprogramm
- 1199 Blitz und LunaLander - 2 Flugsiele
- 1200 Amiga-Bücher- u. Filmverwaltungsprogramm
- 1201 HP-Deskjet-Fonts und Anwenderhilfen
- 1202 Argus Copy - Kopierprogramm
- 1203 Vortex - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
- 1204 Cheat Sheet - Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen, C-Manual-kompletter C-Kurs

## PAKET-ANGEBOTE

### SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse!  
Return to Earth, Kampf um Eriador, ColorWindow, WBLander, Risk, Broker, Amiga-Stopper, Paranoid, LuckyLoser, Faktura, Clock, MS Text, Videodatei, Platten-liste, Superliga, Haushaltsbuch, MCAD, Wizard of Sound, Tastenschloß, CLIPack, Virus-Stop, Werner-Spiel, Latein, DiskCat, ROM, Star Trek, Core Wars, Show, Label, Amiga-Paint, Giroman, Filemager, Printutility, Blizzard, Virus Control, Tetrix, Moria, Mechforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, D-Sort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenü, Diskey, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Viewboot, Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur **79,- DM**

### EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen, Infos, Demos, Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks **39,- DM**

### SCHÜLERPAKET mit English!

Lateintrainer, Schreibkurs, Stundenplan-Designer, ABACUS, Fields, Elemente, ROM, Moleküledatenbank, QuizMaster usw.

komplett in deutsch nur **35,- DM**

## HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer!  
Enthalten sind unter anderem: DaVinci, Business-Paint, Geo, Analysis, Video-Verwaltung, AmiDat, Power-Packer, Disk-speed, Rechenrainer, Boulder, Roll On, Lucky Loser, Berserker, Dir Utility, Diskcat, Disk-Label-Druck, Pit Dry Gen, Drip, Maze Man, Noch Eins, Ahoi!, MS-Text, Elements, SD-Backup, Turbo-Backup, PCopy, GPrint, Steinschlag, 3D-Labyrinth, Egyptian Run, Icon Assembler, Pointer-Animator, Fast Disk, Mastermind, Chess, Boot Intro, WB-Pic, Deluxe-Hamburger, Mega WB, Sonix-Musik sowie weitere 60 Programme!

100 Programme

zum KOMPLETTPREIS von **89,- DM**

## MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse!

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker, Mad-Factory, Anti-Virus, Sequencer, Amiga-Paint, MED-Beatstomper, Superprint, Moleküledatenbank, R.O.M., Mandelbrot, ABACUS, Fahrprüfung, Perfect English, Latein, DaVinci, Diskmonitor, Schreibkurs, Quizmaster, Billard, Feldherr, Grav-Attack, Tabellenkalkulation, Buchhaltung u. Jahresbilanz, Klecks, Briefkopf, Videoverwaltung, VirusX, Datei 2.15, Etikettendruck, StarLabel 2.0, Broker-Assistent, Musikdatei, Fix-Disk, Beatmaster, StarChart, Horoskop, DiaPaint, Packer, Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-

Fan! KOMPLETTPREIS nur **99,- DM**







# Joker Galerie

Markus Bucheli aus Oberwil hat eine besonders harte Währung entdeckt — und nicht nur Brork ist von dem Schein begeistert!



© M.B. 1998



Thomas Langhanki aus Potsdam hat seit seinem letzten Italien-Urlaub hervorragende Verbindungen zur „Pizza Connection“...



Der schachspielende Raytracing-Vogel heißt „Muffy“ und gehört Andreas Lechelt aus Berlin.



Andere Leute sammeln in ihrer Garage nur Altglas — Michael Engler aus Wolfach würde dort einen feuerroten Ferrari F-40 unterstellen.



Der feuerspeiende Drache ist das Haustier von Uwe Rahn aus Meuselwitz. Hey Uwe, wie lebt es sich in einer Asbest-Wohnung?



Neulich konnte man in der Zeitung lesen, daß vermutlich etwa 90 Prozent aller umlaufenden Dali-Grafiken gefälscht sind. Direkt komisch, daß bei uns noch keine aufgetaucht ist! Aber wir hätten sie eh abgelehnt, schließlich haben wir uns auf die Dalis von morgen spezialisiert...

*Das Fest der Liebe naht!*

Und damit wir Euch auch in der Weihnachts-Ausgabe wieder eine schöne Galerie beschenken können, müßt Ihr uns zuvor mit Euren Meisterwerken beglücken. Ob Computergrafik, Zeichnung oder Comic ist uns wie immer egal, wichtig ist bloß, daß es sich AUSSCHLIESSLICH UM SELBSTGESTRICKTE KUNSTWERKE handelt — Ausführung und Idee sollten also von Euch selbst stammen (nicht, daß wir demnächst über gefälschte Joker-Grafiken in der Zeitung lesen müssen...). Das festliche Päckchen geht dann bitte inklusive Rückporto an:

**Joker Verlag**  
„Joker Galerie“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

Dieses schleimige Monster hört auf den Namen „Slimy Monster“ — wie Marco Hildebrand aus Telfs wohl darauf gekommen ist?!



Norbert Kliesen ist Kölns Antwort auf den Schweizer Alien-Künstler H.R. Giger — hrrrr!





# BRORK MEETS THE SCHIZOPHRENIK SCHORSCH

Wer schleicht so spät noch durch die Nacht? Der schizophrene Schorsch ist's mit seiner Beute...



Plötzlich kollidiert er mit einer uns wohlbekannten Silhouette.



53. Jetzt bist Du auf der Jagd! Es zieht Dich westwärts, und Du wechselst nach alter Ninja-Tradition in die Vorgärten über, weil man dort heimlicher schleichen kann. So hörst Du schon von weitem ein schauriges „Huuaa! Lirää! Gäld-uuaah!“, das anscheinend aus dem Park herüberweht. Zunächst kommt jedoch eine Kreuzung auf Dich zu: Nach Norden (25), Süden (33) und Westen (6) geht es weiter. In westlicher Richtung liegt übrigens der Park.

54. Du springst durch das Fenster in den Kellerraum. Riecht muffig! Nach Ost (34) und Nord (7) führen angelehnte Türen in andere Räume.

55. Du marschierst tapfer voran, aber nichts rührt sich. Einmal glaubst Du, ein „Huua!“ zu hören, bist jedoch nicht sicher. Erst als Du nichtsahnend über einen von Brigittas Seidenstrümpfen (ts, ts) stolperst und Dir die Nase an einem herumliegenden Stein aufschlägst, hat Deine Suche wieder Perspektive. Jedenfalls wurde das Mädel hier entlanggeschleppt! (5)

56. Gemächlich schleichst Du Dich an und stellst fest, daß das Licht aus dem Keller der Kreisch-Kasse kommt. Willst Du die Sache

## DUNGEON BLÄSTER II SCHORSCH'S REVENGE

untersuchen (39) oder doch lieber zurück nach Süden (12)?

57. Du willst gerade über die Wendeltreppe nach unten, als Dein allzeit forschendes Auge auf zwei interessante Utensilien fällt: An der Garderobe hängt Joes prall gefüllte Einkaufstasche aus Jute (mehrere Tiefkühlpizzas, die gerade ins erste

Auftaustadium treten). Du entscheidest, daß Du die Tasche dringender brauchst als Joe und schüttest den Inhalt auf den Boden — Daisy soll auch nicht leben wie ein Hund. Zweitens lehnt Peters neuer IBM-kompatibler Gameboy mit Floppy an der Wand, der hiermit den Besitzer wechselt. Du verstaust alle Items in der Tasche

und machst Dich endgültig auf den Weg (20).

58. Hast Du einen schwarzen Pyjama an? Wenn ja: mußt Du bei (43) weitermachen, wenn nein, bei (51).

59. Was soll ich Dir sagen? Der Schlitzer ist ja auch nicht blöde. Er hat Dich heimlich beobachtet und fällt nun plötzlich über Dich her. Huuaah! Wirst wohl um Dein Leben würfeln müssen: 1 bis 4, und Du darfst bei (40) weiterlesen. 5er und 6er schauen unter (19) nach.



59. Du hast es tatsächlich geschafft: Die Dickette ist wieder da. Brigitta auch, es gibt eine Runde Freikaffee, und Michael ist ganze anderthalb Stunden milde gestimmt, was ihn der bevorstehende Redaktionsschluß wieder einfallen. Gratulation!



Rückblickend ist es beinahe nicht zu glauben: Unser Laden zählt mittlerweile tatsächlich schon gut drei Lenze, und Michael setzt bereits die ersten Schwimmreifen um die Hüften an — höchste Zeit für eine kleine Bestandsaufnahme!

Und wer darf ihn aufnehmen, den Bestand? Ich, Heureka! Wie könnte man auch unsere vielbeschäftigten Herren Redakteure mit sowas belasten — nein, wenn eine Sache nach (womöglich gar zusätzlicher!) Arbeit riecht bzw. ein Mindestmaß an Merkfähigkeit voraussetzt, kehren die Herren der Schöpfung halt allzu gerne den Gentleman heraus und lassen der plötzlich wieder holden Weiblichkeit den Vorzug. Man denke nur ans Kaffeekochen...

Nun gut, wenn ich also *mein* Gedächtnis durchforste, fällt mir in erster Linie der zahlreiche Mitarbeiter-Nachwuchs ein, mit dem unsere gemütlichen Stuben im Lauf der Jahre gesegnet wurden. Von der 89er Ur-Crew (wer erinnert sich noch an unsterbliche Namen wie Uwe Rönitz und Werner Hiersekorn?) sind

sprich ohne Abo-Fee Uschi, Anzeigen-Magierin Regine und Multitalent Petra?!

Wo soviel Input ist, da sollte auch ein entsprechender Output sein, und tatsächlich haben wir da neben dem Pionier-Magazin Amiga Joker einiges vorzuweisen. Den PC Joker beispielsweise, der ab Januar monatlich erscheinen wird, mittlerweile vier Sonderhefte (einschließlich des brandneuen „Adventures“) und unser aktuelles Konsolen-Special „Mega-blast“, für das ebenfalls eine regelmäßige Erscheinungsweise geplant ist. Soweit en gros, wie schaut's aber im Detail aus? Nun, der Amiga Joker etwa verkauft derweil die stolze Zahl von über 100.000 Exemplaren im Monat, wovon um die 10.000 in unserer beengten Hundehütte landen, auf daß wir sie den Abonnenten zukommen lassen. Ihr

glaubt nicht, was für ein Chaos in den Büroräumen herrscht, nachdem der Speditions-LKW seine fünf Euro-Paletten auf die Straße gewuchtet hat! Uschi, Petra, Regine und ich sind ungefähr zwei Tage lang mit eintüteln, frankieren sowie versacken beschäftigt und für Nebensächlichkeiten wie essen, trinken oder gar schlafen nicht ansprechbar...

Na schön, wir wollen nicht verschweigen, daß aufgrund gewisser baulicher Unzulänglichkeiten auch die Männer und Frauen aus dem zweiten Stock ihr Versandkreuz mit eigenen Händen zu tragen haben; nämlich ungefähr 20.000 Hefte — 10.000 hinein in den Verlag und 10.000 hinaus. Zu wahr, um schön zu sein, aber wahrhaftig müssen wir unter Einsatz all unserer Privat-PKWs auch noch für den Transport zur Post sorgen, wo der zuständige Dienststellenleiter, in monatlichem Rhythmus wechselt, weil ihn jedesmal der Schlag trifft, wenn wir aufkreuzen. Na, immerhin will Michael demnächst das Sparschwein zugunsten eines Lieferwagens plündern, doch ob das reicht?

Die Kinderschuhe sind nämlich eindeutig zu klein geworden, ein Umzug tut Not: Längst haben wir Oskar in die Küche verbannt, Werner hockt neben der Spüle, Uschi in der Abstellkammer zusammen mit FAX und Kopierer, und der Joker teilt sich mit Brork Daisys Hundekörbchen.

Sollte Euch also eines schönen Tages unsere Adresse seltsam ungewohnt vorkommen, dann wißt Ihr wenigstens, daß dies nicht an Eurer zunehmenden Verkalkung, sondern an unserer zunehmen-

nur noch Mad Max, Oskar, mein Göttergatte und ich dabei; dafür zählen Joe und Richy längst zum schreibenden Stammpersonal, und allein im letzten Jahr stießen Peter, Reinhard und Monika zu uns. Ganz zu schweigen von den arbeitenden Neuzugängen, die wahrlich ihre liebe Not damit haben, den chaotischen Laden trotz der darin beheimateten Kindsköpfe in Gang zu halten. Wo wären unsere Hemingways denn heute ohne die nach und nach dazugestoßene Verstärkung geballter Weiblichkeit;



# SEITEN HIEBE

den Vergrößerung liegt. Was jetzt kommt, dürfte den meisten von Euch hingegen seltsam gewohnt vorkommen, denn wir schreiten zur allseits beliebten Verlosung. Dem feierlichen Anlaß unseres dreijährigen Jubelfestes angemessen, sind diesmal gar drei feierliche Joker-Uhren, drei chice Joker-Jogger und drei brandaktuelle Top-Games zu gewinnen! Eine Chance hat jeder, der mir per Postkarte oder Brief folgende Frage beantwortet: Für welchen Monat erschien die Erstausgabe des Amiga Jokers? Ihr seht also, zum Geburtstag habe ich es Euch extra leicht gemacht; extra leicht ist auch unsere Adresse (siehe unten) zu merken — zumal sie vorläufig leider immer noch die alte ist. Happy November,

Eure Brigitta

Joker Verlag  
„Seitenhiebe“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar





# COMPUTER-ABC

**löschen:** Daten löschen kann eigentlich jeder, sei es von der Diskette oder der Festplatte. Interessanterweise wird dabei zumeist aber gar nicht wirklich (physikalisch) gelöscht, sondern die Datei nur als gelöscht markiert, so daß der Rechner nicht mehr auf den Inhalt zugreift. Erst beim späteren Überschreiben mit anderen Daten wird eine echte, sprich endgültige Ausmerzung vorgenommen.

**LQ:** Schon lange keine Abkürzung mehr gehabt, was? Aber das ändert sich jetzt schlagartig mit der „Letter Quality“. Wörtlich übersetzt heißt das „Briefqualität“; gemeint ist ein Schriftbild, das dem von Typenraddruckern entspricht und somit für gediegene Geschäftskorrespondenz geeignet ist. Die meisten 24-Nadler schaffen diesen Standard, ihre Laser- und Tintenstrahl-Kollegen sowieso, bloß die schlichten 9-Nadler müssen sich in der Regel mit „Near Letter Quality“ (NLQ) bescheiden.

**LWL:** steht für „Lichtwellenleiter“, besser bekannt unter dem Begriff „Glasfaser“. Immerhin macht das exotische Kürzel recht gut deutlich, daß hier keine elektrischen, sondern Licht-Signale in einem (extrem dünnen) Faden vor sich hin fluten – aber das hätte man sich auch so denken können, oder?

**M:** Hatten wir eigentlich schon eine Abkürzung? Egal, hier kommt noch eine. M steht für „Mega“, was wiederum nichts anderes als die schnuckelige Summe von 1 Million ist. Doch Vorsicht, Glatteis! 1 Megabyte Arbeitsspeicher entspricht keineswegs einer Million Bytes, sondern deren 1.048.576, da ein Megabyte aus 1.024 Kilobytes

besteht. Und da ein Byte aus acht Bit besteht, ist ein Megabit somit ein Achtel Megabyte, also auch wieder keine runde Mio. Da soll noch einer durchsteigen...

**Macintosh:** Erinnert Ihr Euch noch an die LISA vom letzten Computer-ABC? Das war nämlich der erste Rechner mit Maussteuerung und grafischer Benutzeroberfläche, den Apple anno '83 herausbrachte. Und das Nachfolgesystem hieß, man lese und staune, Apple Macintosh.

**Magnetband:** Lang, lang ist's her, als Programme und Daten (besonders bei Großrechenanlagen) noch gewohnheitsmäßig auf laaangen Magnetbändern verstaut wurden; eine Speicherungsmethode, die man auch vom guten alten 64er her kennt – schließlich war die „Datasette“ nichts anderes als ein Kassettenrecorder mit Compi-Anschluß. Fast schon in Vergessenheit geraten, findet diese Methode für Backups größerer Datenmengen heute sogar gelegentlich wieder Anwendung.

**Magnetdiskette:** Welch schönes deutsche Wort für die popelige englische Floppy Disk!

**Magnetplatte:** Manche meinen, das sei nur ein anderer Ausdruck für Festplatte, andere halten es für einen Sammelbegriff, der sowohl Harddisks als auch normale (Floppy-) Disks umfaßt. Auf alle Fälle handelt es sich dabei um einen Träger aus Kunststoff oder Aluminium, auf dem sich eine Magnetschicht befindet – und um einen ziemlich veralteten Begriff.

**Magnetstreifen:** Wer eine Scheckkarte besitzt, besitzt auch einen Magnetstreifen! Der ist auf der Rückseite und enthält viele schöne, gespeicherte Daten.

**Magnettrommel:** Kaum 30 Jährchen ist es her, als beim Speichern noch fleißig getrommelt wurde – und nicht gediskt, wie heute allgemein üblich.

**Mailbox:** In erster Linie sind das natürlich die berühmten Leserbriefseiten im Joker; Modem-Besitzer meinen damit aber auch eine Art „elektronischen Briefkasten“. Mehr zum Thema im User-Club dieser Ausgabe!

**Mainframe:** Wer gerade keine Lust hat, „Großrechner“ zu sagen, der nuschelt halt was von einem „echt tollen Mainframe“...

**Makro:** bedeutet normalerweise einfach nur „groß“ – es sei denn, man ist Programmierer. Dann versteht man darunter nämlich einen (Makro-) Befehl, der seinerseits mehrere zusammengefaßte Befehlsanweisungen aufruft. Wer immer noch Bahnhof versteht, der denke einfach an Muttis gefürchtetes „Aufräumen!“-Makro. Damit meint sie in Wirklichkeit die einzelnen Anweisungen „Müll rausbringen, Unordnung beseitigen, saugen, Staub wischen, Bett machen, Fenster putzen...“.

**Mann-Jahr:** ist eine Definition der Arbeitszeit bei der Entwicklung von Programmen. Hauen zwei Programmierer ein halbes Jahr lang in die Tasten, brauchen sie dazu genauso lang wie ein einziger in der doppelten Zeit, also ein Mann-Jahr.

**Manual:** englisch für „Handbuch“ oder „Anleitung“. Wird gerne von gelungssüchtigen Joker-Redakteuren gebraucht, um Fremdsprachenkenntnisse vorzutäuschen.

**MARK I:** der erste frei pro-

grammierbare Compi, der vom amerikanischen Mathematiker Howard Hathaway Aiken in den frühen 40er Jahren aus lauter Relais und Lochkarten-Lesern zusammengepfriemelt wurde. Der 1947 erschienene Nachfolger MARK II war dann bereits vollelektronisch.

**Maschinensprache:** nach Grunzen so ziemlich die primitivste Form von Kommunikation, und dazu genauso unverständlich. Die CPU, das Herz bzw. Hirn jedes Blechkumpels, versteht nämlich nur Anweisungen, die in binärer Form vorliegen, also aus lauter Nullen und Einsen bestehen. Sollte ein Programm daher nicht gleich in der Sprache der Maschinen (z.B. Assembler) geschrieben sein, muß es noch mittels Compiler bzw. Interpreter in diese übersetzt werden, damit der Rechner es abspulen kann.

**Maske:** Läßt man die karnevalistische Interpretation mal beiseite, bleiben noch zwei wichtige Bedeutungen übrig. Da wäre einmal die Eingabemaske, die so eine Art Digi-Formular auf dem Screen darstellt. Programmierer verstehen darunter aber auch einen Filter, der nur bestimmte Informationen passieren läßt und die anderen sperrt.

**Massenspeicher:** Man ahnt es irgendwie schon – hier fühlen sich all jene Speicher angesprochen, in denen größere Datenmengen ohne permanente Stromversorgung (wie etwa beim Arbeitsspeicher) dauerhaft abgelegt werden können. Beispiele dafür sind Festplatten und CDs, aber auch normale Disks fallen unter diesen Begriff.



**HSV L, Ostender Str. 32 1000 Berlin 65, Tel. 030 454 42 98, Fax 030 4544318**

A.G.E.	99	Aces of the Pacific	99	Adventure Tennis	75	Another World	75
Battle Command	83	Battle Isle	99	Bundesliga Manager Prof.	83	Cadaver	89
Chessmaster 3000	89	Civilisation	114	Cruise for a Corpse	83	D/Generation	83
Dark Seed	*	Das schw. Auge	99	Der Patrizier	99	Dragonflight	89
Dune	114	Elite Plus	99	Elvira II	99	Elvira the Arcade Game	75
Epic	89	Eternam	99	Eye of Beholder 2	99	F-117 A	99
Falcon 3.0	89	Flight Simulator IV	129	Global Conquest	*	Global Effect	83
Gods	99	Indiana Jones 4	99	Jack Nickolaus Signature	99	Legend	83
Mad TV	99	Manchester United Europe	75	Maupiti Island	83	Mega Traveller 2	89
Midwinder 2	*	Might & Magic III	99	Monkey Island 2	99	Plan 9 from Outer Space	*
Police Quest III	99	Rampart	*	Sargon 5	99	Sim Ant	99
Soul Crystal	83	Space Max	75	Spacewrecked	83	Star Trek 25th Anniversary	83
Storm Master	83	Tennis Cup 2	83	The Legend of Robin Hood	114	The Return of Medusa	83
The Rocketeer	75	The Sorcerer's Appliance	99	Think Cross	80	Thunderhawk	99
Timu the Fox	75	Traders	*	Ultima 7	99	Ultima Underworld	99
Wayne Gretzky Hockey 2	83	Wing Commander II	99	Winter Challenge	89	World Cup Rugby	75

Bei allen mit einem \* gekennzeichneten Spielen waren die Preise bei der Einzeichnung zum Druck noch nicht bekannt. Alle Preise sind für MS-Dos Rechner

**Ihr HSV L ist 24 Stunden für Sie zu erreichen Tel. 030 454 42 98**

## **Ihr Spielgerät der Zukunft: der HSV L-PC**

**Game and Sound Mashines vom HSV L (intel inside)**

**Komplettsysteme, dransitzen und loslegen,**

alle Kompettsysteme beinhalten: Desktopgehäuse mit Speeddisplay, 2MB RAM, 16 Bit IDE-Controler mit 2 seriellen, 1 parallelen Schnittstelle, 1 Game-Port, 16 Bit 512 KB Trident VGA-Grafikkarte, 80 MB Festplatte 17 ms, 3,5" 1.44 MB und 5,25" 1.2MB Diskettenlaufwerk von Panasonic, Chicony Tastatur, 14" SVGA Monitor 1024\*768 Bildschirmpunkte, Maus, Mauspad, Joystick, MS-DOS 5.0, Windows 3.0, Soundblaster 2.0 sowie zwei Spiele nach freier Wahl bis zu je 100 DM Wahrenwert laut obiger Liste. **1 Jahr Garantie.**

**HSV L 80386SX 25** zum sensationellen Preis von nur **2999.-- DM**

**HSV L 80386DX 25** jedoch 4MB RAM , 120 MB Festplatte **3399.-- DM**

**HSV L 80386DX 33** jedoch 4MB RAM 64KB Cache, 120 MB Festplatte **3499.-- DM**

**HSV L 80486DX 33** jedoch 8MB RAM 256 KB Cache, 120 MB Festplatte **4599.-- DM**

**HSV L 80486DX 50** jedoch 8MB RAM 256 KB Cache, 120 MB Festplatte **4999.-- DM**

optional bekommen Sie einen **Canon BJ-300** für nur **899.-- DM**

dazu anstatt 999.--DM. Bei diesem Drucker handelt es sich um einen **64 Düsen** Tintenstrahldrucker, mit den **4 Papierführungsmöglichkeiten**. Der DIN A3, A4 und Endlospapier bei 360\*360 DPI bearbeitet. Optional mit 1. und 2. Einzelblatteinzug.

Bei der Konfiguration sind **keine Grenzen** gesetzt, wir stellen Ihnen **Ihren Computer** auch gerne nach **Ihren Vorstellungen** zusammen, rufen Sie uns an, damit wir Ihnen weitere Auskünfte geben können. Wir rüsten **Ihren Alten** gerne auf einen **386er oder 486er** um.

Bei uns bekommen sie auch alles weitere was der Computer-Freak sonst noch braucht, alle Arten von Druckern, Scanner, Modem z. B **US-Robotics HST Dual** anstatt 2398.--DM für nur **1499.-- DM**, Disketten uvm. Wir haben auch alle Anwender Programme im Sortiment, z. B. **OS 2 2.0** ab sofort für **359.-- DM** das Original von IBM.

Für Alle Spiele 7 DM Porto und Verpackung, bei Vorkasse 3 DM. Händler anfragen erwünscht

**HSV L, Ostender Str. 32 1000 Berlin 65, Tel. 030 4544298, Fax 030 4544318**



# Dämonen-Blues Demon Blue



Hübsch, aber auch hübsch link!

Wer das Besondere liebt, ist bei Micro Values neuer Plattform-Arie besonders schlecht aufgehoben: Zwar ist das Teil besonders preisgünstig, aber auch besonders schlapp — und damit ja wohl nix Besonderes.

Hier wartet Jump & Run mit pädagogischem Effekt: Der kleine Harrison hat die Schule schlecht aufgehoben: Zwar ist das Teil besonders preisgünstig, aber auch besonders schlapp — und damit ja wohl nix Besonderes.

Das Problem dabei sind weniger die acht Schlüssel, die man für die Rückverwandlung finden muß, als vielmehr die reichlich seltsame Steuerung und das mißratene Leveldesign: Die dämonische Kartoffel kann nach links und rechts gehen oder laufen, und auf Knopfdruck springt sie nach schräg links oder rechts oben — aber dazu muß sie ihr Kartoffelgesicht erst in Sprungrichtung drehen, das nächste Hindernis sollte mindestens einen Zentimeter entfernt sein, und gerade nach oben hüpfen geht schon mal überhaupt nicht. Außerdem sind die meisten der herumschwebenden

und -torkelnden Killer-Engel, Orks etc. schlicht unbesiegtbar, darüberhinaus wurden sie oft so „clever“ platziert, daß man nicht ohne Energieverlust an ihnen vorbeikommt. Schließlich sorgt auch das bildweise Umschalten der Screens oft und gern für Tragik.

Naja, zumindest hat man die Grafik recht anscheinlich bei Hewsons altem „Störmord“ abgeguckt und ordentlich animiert. Auch die Titelmelodie ist erträglich, aber die schauerlichen FX passen dann schon wieder prima zum Gameplay. (rf)

## DEMON BLUE (MICRO VALUE)

### JUMP & RUN

39%  
„ÄRGERLICH“



GRAFIK	64%
ANIMATION	66%
MUSIK	55%
SOUND-FX	21%
HANDHABUNG	33%
DAUERSPASS	36%

### FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 24,-
Speicherbedarf	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
Speicherbar	NEIN
DEUTSCH	NEIN

## AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA

Metall Masters	dt. Anleitung	Roboter/Action	40,00
Nam Vietnam	engl. deutsch	Vietnamkrieg	59,00
Codover	dt. Bildschirm	Action/Adventure	35,00
Billard II Siml	dt. Anleitung	Spport/Billard	40,00
Snarego	dt. Anleitung	Strategie	45,00
Battle Command	engl. deutsch	Partienstrategie	45,00
Ultima V	dt. Anleitung	Isolenspiel	40,00
Powermancer	dt. Anleitung	Erziehung/Action	40,00
Das Stundenloos	engl. dt.	Adventure	50,00
Deuteros	engl. dt.	Wettkampf/Simulation	45,00
Jagd auf Rote Oktober	dt. Anleitung	US-Boot/Film	50,00
Flight of the Intruder	dt. Anleitung	Flug/Simulation	55,00
MIG-29 Futurum	dt. Anleitung	Flug/Simulation	59,50
Teenage Mutant Hero Turtles		Actionspiel	45,00
Time Soldier	dt. Anleitung	Action/Kampf	55,00
Cur + Bolo + Purple Sarah Day			
+ Operation Napoleon	dt. Anleitung	2 Spieler in Paris	40,00
Geliko	dt. Anleitung	Erzählung/Action	35,00
Galactic Empire	engl. deutsch	Handel, Krieg, Simulation	40,00
Jeinings 1	dt. Anleitung	Action/Strategie super	45,00
Jeinings 2	dt. Anleitung	Action/Strategie super	45,00
Jeinings 2 (Zweitteil mit Teil 1)		Action/Strategie super	40,00
Dungeon Master	engl. deutsch	Adventure/Adventure gut	50,00
Chess Strike Back (2 Teil Dungeon Master - Zweitteil mit ersten Teil)			45,00
First Sorcery	dt. Anleitung	Kampf/Kampf	45,00
Megadomino	engl. deutsch	Strategie/Sprachspiel	50,00
Paradise 90	dt. Anleitung	gutes Actionspiel	40,00

## Hardware / Anwendersoftware

	Amiga
Amiga Maus	27,00
Teddy Plus Amiga/Atari Maus	62,30
Amiga Handscanner bis 400 dpi + Netzteil + Software	365,-
Richard (Amiga) Werkzeugkasten/Altprogramm deutsch	79,00
Ward Lynx Rechtschreibkorrektur Amiga deutsch	69,00
HD Backup II deutsch Datensicherung/Archivierung Amiga	75,00
Viruscompil 3.0 Amiga	69,00
Translator Übersetzungsprogramm Englisch/Deutsch 30000 Vokabeln A500	77,00
* Great Court 2 - Manchester United Europa - 4 Spieler Action	
* 4 Joysticks Guideline "Aboche" 11 Amiga oder Atari	135,00
Commodore 386 Set Software und Anschlußkabel deutsch (Amiga)	75,00
Amiga 500 Infrarot 880 KB mem	39,00
Amiga Diskettenlaufwerk 3,5 extern abschaltbar 1 Jahr Garantie	129,00
Atari Diskettenlaufwerk 3,5 extern abschaltbar 1 1/2 Jahr Garantie	190,00
Advanced Graphics Media Box + Mikrocontroller Amiga/Atari gut	165,00
X-Copy Professional + Hardware deutsch Version neuere Version	73,50
Winshape 1 d Winshape/Schutzprogramm	57,00
Winshape 2 d	47,00
Deluxe Paint 4 d	289,00
Jaylick Junior 31 19 (Memory Base Hardware) Amiga/Atari	75,00
Designer Sprachsynthesoftware A 500	31,00
1000 Pack Disketten Sentinel 3,5 200 felder	15,00
5000 Pack Disketten Sentinel 3,5 200 felder	70,00
Diskettenbox 3,5 1000er schwarz (mit Scherbel) gut	34,50
Diskettenbox 1 5er Napierförmig	12,00

## Lösungsbücher für 17,50 deutsch

Buck Rogers	Codover	Champions of Kyrin	Codenome demon
Conquest of Camelot	Colonel Bequest	Dungeon Master	Evra
Goldrush	Herpet Quest	Indiana Jones ADN	Italy 1, 2 oder 3
Legend of Fingho	Maniac Monkey	Manhattan 1 oder 2	Operation Search
Monkey Island	Space Quest 1, 2, 3, 4	Rise of the Dragon	Ulm 6
Rock Mac Koshen	Kings Quest 1, 2, 3, 4 oder 5	Police Quest 1 oder 2	Quest for Glory 2

Monkey Island 2 d	17,50	Bards Tale 2 engl	27,00	Bards Tale 3 d	27,00
Curse Anne Bonds	27,00	Death Knights Kyrin	24,00	Death Riders engl	28,00
Eye of Beholder 1	25,00	Eye of Beholder 2	24,00	Eye Gates of	18,00
John 5	19,00	Police Quest 2	18,00	Kings Quest 5	18,00
Kings Quest 1 d	40,00	Loam d	19,00	Amberstar	24,00
Love of the Temples	19,50	Search for King	16,00		

## Festplatten kompl. Systeme (A500)

Alle Festplatten sind komplett installiert, montiert und geschuldet. Die Box muß nach links in den Amiga eingesteckt werden.

Oktagon 500	57MB, 1 1/2 ms Quantum	699,00
Oktagon 500	105MB, 11 ms Quantum	1350,00
Oktagon 500	240MB, 11 ms Quantum	2199,00
Oktagon 508/0	52MB, 1 1/2 ms Quantum	1150,00
Oktagon 508/0	105MB, 11 ms Quantum	1845,00
Oktagon 508/0	240MB, 11 ms Quantum	2250,00
2MB Speichererweiterung		193,00
* exkl. Oktagon 508 bis 8MB Zusatzspeicher schickbar		

## Amiga-Komplettangebote

A500 plus	849,00
A 500	759,00
A500	959,00
A200HD 20MB	1350,00
A200OC	1095,00
Monitor 10845	577,00
Monitor Team HW 765	1199,00
Monitor Team HW 795	1450,00
A200OC - 10845	1045,00
A500 plus + HW 765	2075,00
A200OC - AT286 Karte	2900,00
A200OC - AT 286/30/20 Karte	2700,00
A200OC + A2630/3MB	2700,00
A200OC + A2630/4MB	3600,00
A3000/25/105MB	4499,00
A3000/25/105MB lower	5700,00

## Drucker

Fujitsu D1400 L/w	777,00
24 N-Mark, 180 Z/sec. 360dpi	
incl. Amiga-Druckemulor	
Fujitsu D13100 color	899,00
24 N-Mark, 240 Z/sec. 360dpi	
incl. Amiga-Druckemulor	
Fujitsu D13200 color	1499,00
24 N-Mark, 240 Z/sec. 126 Z/Zelle 360dpi	
incl. Amiga-Druckemulor	
Farbdrucker schwarz für D1900/1100/1200	19,50
Farbdrucker color für D1100/1200	29,50
Germania-Kabel	22,00
Fujitsu Speed 200	1400,00
Druckerdraht: 360 Z/sec. 300dpi	1490,00

Speichererweiterung A-500  
abschaltbar auf 1 Megabyte  
mit Uhr

Speichererweiterung A-500  
abschaltbar auf 2,5 Megabyte  
mit Uhr

Speichererweiterung für A-500 plus  
abschaltbar

Tubekarte A-500 oder A-2000  
68030 Prozessor  
Co-Prozessor 68030  
Geschwindigkeitserhöhung bis zum 3fachen oder mehr mit  
Co-Prozessor  
abschaltbar auf normale Geschwindigkeit  
optimal bei Spielen wie z.B. Red Baron, Autostrassen und  
rechtzeitigem Laden Programmier

68882 Co-Prozessor 70 Mega Hz zur weiteren Erhöhung  
der Geschwindigkeit (Tubekarte)  
jetzt für 169,00

Tubekarte + 68882 Co-Prozessor  
jetzt für 527,00

ALLE ARTIKEL DIESER SEITE SIND MIT  
DEUTSCHER ANLEITUNG FÜR BETRIEB  
ODER EINBAU.

WENN SIE PER VORKASSE DEN  
BETRAG ÜBERWEISEN ODER MIT  
SCHECK BEZAHLEN BEKOMMEN SIE  
BEI EINEM WARENWERT VON

• 1000-1500 ..... 25,00  
• 1501-2500 ..... 50,00

RABATT  
\*\*\*\*\*



# Computersoftware

Steffen Müller

Richthofenstr. 159, 8933 Lagerlechfeld

Tel: 082 32/64 09 Fax: 082 32/85 77

BTX: S.M.SOFT

## Kickstart Umschaltplatine

Amiga 500 - Amiga 500 Plus - Amiga 2000  
mit 1,3 Chip DM 57,00  
mit 2,0 Chip DM 65,00  
mit 2,0 Chip DM 75,00

## AMIGA - RESTPOSTEN

1943	29,50	Manchester United dt.	35,00
Archipelago	24,50	Mig-29 Soviet Fighter	39,50
Bond's Tale 3 dt.	34,50	Moons Walker dt.	39,50
Beach Valley	34,50	Nevermind dt.	19,90
Cabal	35,00	North & South	34,50
Codewar dt. Prog.	35,00	Oil Imperium kpl. dt.	35,00
Conqueror	39,50	Operation Jupiter	29,50
Defender of the Cr. dt.	30,00	Photon Storm	19,90
Drakkhen dt.	35,00	Prince dt.	34,50
Dungeon Quest	29,50	Prospector	19,90
Dynasty Wars dt.	39,50	Pyramid	19,90
Dyter 07 dt.	29,50	Rainbow Island	29,50
F-16 Combat Pilot	39,50	Rambo 3	29,50
F-16 Falcon dt.	39,50	Red Heat	29,50
F-16 Mission 1 dt.	29,50	Rocket Ranger	34,50
F-16 Mission 2 dt.	29,50	Road Blaster dt.	24,90
F/A 18 Interceptor dt.	34,50	R-Type	29,50
Flood	29,50	Run the Gauntlet	34,50
Football Manager 2	34,50	Sherman M4	34,50
Football Manager dt.	24,50	Silkworm dt.	29,50
Garrison	19,50	Sinbad	24,50
HAIE	24,50	State of the Art	34,50
Hollywood Poker	24,50	Starfighter 2	35,00
Hollywood Poker Pro	29,50	Strike Force Harrier dt.	34,50
Island of Lost Hope	35,00	Strip Poker + Data Disk	29,50
Imperial dt.	39,50	Switchblade	34,50
Interphase	24,50	Tennis Cup	35,00
Iron Lord	30,00	Treasure Island Crazy	24,50
Karting Grand Prix	19,90	Turrican dt.	29,50
Khalon	44,50	TV Sports Basketball dt.	39,50
Kid Gloves	24,50	TV Sports Football dt.	39,50
Kix	35,00	Wings of Fury	39,50
Kult	34,50	Winter Olympiad	24,50
Las Vegas	19,90	X-Out dt.	34,50
Last Ninja 2	35,00	Zak 1,2 oder 3	29,50
Lords of Rising Sun dt.	35,00	Z-Out dt.	29,50

10 Spiele nach unserer Wahl (portable) 165,00  
15 Spiele nach unserer Wahl (portable) 230,00  
20 Spiele nach unserer Wahl (portable) 299,00

## Atari Lynx Grundgerät

+ Multiplayer Comlynx Kabel 197,00  
Atari Lynx Paket + Comlynx Kabel + California Games + Netzgerät 285,00  
Game Gear + Columns (1/2 Jahr Garantie) 297,00  
CDTV + Lemmings + Buch (1/2 Jahr Garantie) 1300,00

## ATARI LYNX SPIELE

Spielname	Art	Preis
Awesome Golf	Spo	69,50
Blackout dt.	Str	68,50
Blue Lightning	Sim	63,50
California Games dt.	Spo	68,50
Checkered Flag	Spo	69,50
Chips Challenge dt.	Act	63,50
Electrocap dt.	Act	63,50
Gates of Zandaron dt.	Act	63,50
Gunfire dt.	Act	68,50
Hard Drive	Act	69,50
Kiss dt.	Ges	64,50
Mr. Pac-Man dt.	Ges	68,50
Ninja Gaiden dt.	Act	68,50
Pac Land dt.	Act	68,50
Paperboy dt.	Act	68,50
Rampage dt.	Act	68,50
Road Blasters dt.	Act	68,50
Robo Squash dt.	Act	63,50
Rygar dt.	Act	68,50
Shanghai dt.	Str	68,50
Slime World dt.	Adv	64,50
Tournament Cyberball	Spo	69,50
Viking Child	Act	69,50
Warbirds dt.	Act	68,50
Xenophobe dt.	Act	68,50
Xybots	Act	69,50
Zerlor Mercenary dt.	Act	68,50

Sonnenschild Zub. 9,00  
Tragetasche Zub. 39,50  
Reinigungs-Sec Zub. 47,00  
Adapter Zigarettenanz. Zub. 33,00  
Netzgerät Zub. 33,00

## VERSANDKOSTEN:

Vorkasse 5,00  
Post-Nachnahme 9,50  
Ausland Vorkasse (nur EC oder bar) 15,00

## Ab 4 Spiele Versandkosten frei!

### Bestellzeiten:

Tel.: 082 32/64 09 Montag bis Sonntag 9 - 22 Uhr  
Bestellungen bis 15 Uhr werden  
am selben Tag ausgeliefert!

Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel  
vor dem Versand getestet!

Bitte kostenlose Preisliste anfordern  
(Amiga, Atari, IBM-PC, Mega Drive,  
Lynx, Gameboy)

Auf Wunsch Sicherheitskarton + 2,50 DM

<b>Titel</b>	<b>Amiga</b>	<b>Atari</b>
1869 komplett deutsch	69,50	
3D Konstruktion Kit + Video kpl. dt.	79,50	79,50
488 Attack Sub dt.	60,00	
Abandoned Places kpl. dt.	72,50	
ADV Destroyer Simulator dt.	39,50	
A.G.E. kpl. dt.	69,00	69,00
AH73 M Thunderhawk dt.	69,50	69,50
Albion A 320 (1MB) dt.	89,50	89,50
Air Combat Aces dt.		
Albat Gunship, F-16 Falcon, Fighter Bomber	72,00	
Amberstar kpl. dt.	74,00	74,00
Another World kpl. dt.	62,50	62,50
Apolya dt.	65,00	
Air Supply dt.	42,50	42,50
Anarchy dt.	48,50	48,50
Armour Geddon dt.	58,00	58,00
Ashe of Empire kpl. deutsch	79,50	
B-52 Mega Fortress dt.	65,00	
Back to the Future 3 dt.	59,50	59,50
Battle Kings of China dt.	78,50	
Battle of the Comic Forge kpl. dt.	69,50	
Battle's Tale 3 dt.	34,50	
Battle Chess 2 dt.	59,50	
Battle Hawks 1942	59,50	
Battle Isle dt.	69,50	a.A.
Battle Isle neue Karten dt.	45,00	
Battle Master dt.	66,00	66,00
Betrayal dt.	74,00	74,00
Big Box (10 Spiele) dt.	74,50	
Big Business dt.	54,50	54,50
Birds of Prey (1MB) dt.	74,00	a.A.
Black Crystal dt.	62,50	
Black Gold kpl. dt.	62,50	62,50
Blue Max (1MB) dt.	69,50	69,50
Börsenlieber kpl. dt.	59,00	59,00
Bug Bomber dt.	59,50	59,50
Buck Rogers kpl. dt.	79,50	
Bundesliga Manager dt.	53,50	53,50
Bundesliga Manager Prof. kpl. dt.	69,50	69,50
Cadaver + BAT + Midwinter + Bloodwych dt.	75,00	75,00
Cadaver Leveldiskette dt.	38,50	38,50
Captain Planet dt.	59,50	59,50
Cardinal of the Kremlin dt.	59,50	
Carthage dt.	59,50	
Cash kpl. dt.	56,50	56,50
Cash Master kpl. dt.	58,00	58,00
Casles kpl. dt.	69,50	
Celtic Legends dt.	69,50	a.A.
Centerbase kpl. deutsch	69,50	a.A.
Centurion Defender of Rome dt.	34,50	
Champions of Kyrin dt.	64,00	a.A.
Championship Manager dt.	62,50	a.A.
Chaos Strikes Back		
2. Teil Dungeon Master kpl. dt.	45,00	
Charge of Light Brigade	67,50	67,50
Chess + Bridge + Draughts +		
Go + Back Gammon (5 Spiele)	69,50	a.A.
Chess Champion 2175 dt.	69,50	
Chessmaster 2100	69,50	
Chuck Yeager 2.0 dt.	49,50	49,50
Civilization kpl. dt.	75,00	
Codename: Icaran	85,00	85,00
Conflict Middle East	67,50	
Conquest of Camelot	79,00	79,00
Conquistador kpl. dt.	69,50	69,50
Covert Action kpl. dt.	77,00	77,00
Cribbage King - Gin King + Trump Castle +		
Chessmaster 2000 (3 Spiele)	69,50	a.A.
Cruise for a Corpse kpl. dt.	69,50	69,50
Damocles dt.	45,00	
Das Boot (1MB) dt.	69,50	a.A.
Der Patriarch kpl. deutsch	69,50	69,50
Die Kathedrale kpl. dt.	77,00	a.A.
Dino dt.	49,50	49,50
Double Double Bill dt. (4 Spiele)	75,00	
Dune - Wasteland kpl. dt.	69,50	
Dungeon Master (1MB) kpl. dt.	55,00	
Dynablasters + 4 Player Adapter dt.	62,50	62,50
Dyter 07 dt.	49,90	49,90
Edition Nr. 1 (2 Spiele) kpl. dt.	67,00	
Eternal Kanzler sein kpl. dt.	69,50	
EF dt.	62,50	62,50
Elvira kpl. dt.	69,00	69,00
Elvira 2 kpl. dt.	74,00	
Epic dt.	67,00	
Espana Games 92 dt.	67,50	
European Football Champ dt.	59,50	a.A.
Eye of the Beholder kpl. dt.	74,00	
Eye of the Beholder 2	72,50	
Eye of the Beholder 2 kpl. dt.	79,50	
F-15 Strike Eagle 2 dt.	74,50	74,50
F-16 Combat Pilot dt.	39,50	64,00
F-19 Stealth Fighter dt.	75,00	75,00
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00
Fox Off Ice Hockey dt.	62,50	62,50
Fate - Gates of Dawn kpl. dt.	69,50	69,50
Fatal Fight dt.	59,50	59,50
Fire and Ice dt.	62,50	62,50
Flight of the Intruder dt.	75,00	75,00
Flight Simulator 2 dt.	88,00	88,00
Formula One Grand Prix dt.	75,00	76,00
Ghengis Khan dt.	77,50	
Global Effect + Uhr kpl. deutsch	69,50	
Goblins dt.	62,50	62,50

Gods dt.	58,00	58,00
Great Courts II kpl. dt.	64,00	64,00
Great Courts + March. Unit. Europe +		
4 Player Adapter + 4 Quickstart Apache I Jaybirds	135,00	135,00
Halls of Montezuma	65,00	
Harpoon Editor dt.	47,00	
Harpoon Version 1.3, 1 dt.	70,00	
Heimball (1MB) kpl. dt.	69,50	69,50
Hera Quest Mission 1 dt.	39,50	
Hera Quest + Mission Disk dt.	72,50	
Hera Turtles + Back to Future 2 +		
Hexuma kpl. dt. 1MB	79,50	
Grenada 2 + Days of Thunder dt.	72,50	72,50
Hill Street Blues kpl. dt.	59,50	59,50
Hook kpl. dt.	62,50	a.A.
Hunter dt.	69,50	69,50
Hydra dt.	42,50	42,50
Immortal dt.	39,50	59,50
Indianapolis 500 dt.	58,50	
Int. Soccer Chall. + Footballer of the Year 2		
+ Hat Shot + Italy 1990	65,00	
Jaguar XJ 220 dt.	59,50	a.A.
James Bond Collection (3 Spiele)	62,50	a.A.
James Bond Underwater Agent 2 dt.	59,00	59,00
John Madden Football dt.	62,50	a.A.
Kaiser dt.	92,50	92,50
Kick Off 2 + Emlin Hughes Soccer +		
Galaxy 2 + Microprose Soccer dt.	62,50	62,50
Kick Off 2 + Player Manager + Kick		
Off 2 Data Disk Fiscal Whistle dt.	62,50	62,50
Kings Quest 5 (1MB) kpl. dt.	77,00	a.A.
Knight of the Sky (1MB) dt.	75,00	
Last Battle dt.	62,50	a.A.
Legend of Faergail kpl. dt.	67,00	67,00
Leisure Suit Larry 3 kpl. dt.	84,50	
Leisure Suit Larry 5 kpl. dt.	79,50	
Lethal Xcess dt.	59,50	59,50
Lemmings dt.	50,00	50,00
Lemmings 2 dt.	50,00	a.A.
Lemmings Data Disk (benötigt Orig.) dt.	40,00	40,00
Life and Death dt.	59,50	
Lin Wu's Challenge kpl. dt.	52,00	52,00
Licks Golf (benötigt Festplatte) dt.	74,00	
Loam kpl. dt.	69,50	69,50
Lords of the Rings kpl. deutsch	67,00	
Latus Exult + James Bond Underw.		
+ Venus + Ghoul'n'Ghosts (4 Spiele)	69,50	a.A.
Lexus 3 dt.	55,00	
Lexus Turbo Challenge	259,50	59,50
Lure of the Temptress kpl. dt.	65,00	
M1 Tank Platoon dt.	75,00	75,00
Magnetic Scrolls Collection (3 Spiele) dt.	72,50	
Manchester United Europe dt.	59,50	59,50
Maniac Mansion kpl. dt.	64,00	64,00
Mauphi Island kpl. dt.	59,50	59,50
Mega-Mania kpl. dt.	55,00	69,50
Mega Sports (30 Spiele) dt.	69,50	a.A.
Megastarveler kpl. dt.	64,00	64,00
Mega Twins dt.	59,00	59,00
Merchant Colony kpl. dt.	69,50	69,50
Midwinter 2 kpl. dt.	76,00	69,50
MIG-29 Fulcrum dt.	39,50	77,00
MIG-29 Superfulcrum dt.	87,00	87,00
Monkey Island kpl. dt.	69,50	69,50
Monkey Island 2 kpl. dt.	79,50	a.A.
Nam - Vietnam kpl. dt.	67,50	67,50
Navy Seals dt.	a.A.	58,00
Nebulus 2 dt.	59,00	59,00
Nobunagas Ambition	99,50	
Oil Imperium kpl. dt.	39,50	39,50
On the Road kpl. dt.	59,50	59,50
Operation Combat	59,50	
Panza Kick Boxing dt.	69,50	69,50
Panzon Battles	62,50	
Paralle Islands kpl. dt. (super!)	69,00	69,00
Perfect General kpl. deutsch	75,00	
PGA Golf + Leveldisk dt.	72,50	
PGA Tour Golf dt.	57,00	a.A.
Pirball Dreams dt.	57,00	
Pirates dt.	58,00	58,00
Police Quest 3 kpl. dt.	79,00	a.A.
Push of Darkness	67,00	
Populous dt.	47,00	47,00
Populous 2 dt.	69,50	69,50
Populous Editor + 500 neue Welten dt.	42,50	a.A.
Ports of Call kpl. dt.	57,50	
Power Up (5 Spiele) dt.	69,00	69,00
Powermonger dt.	57,00	64,50
Powermonger Data Disk dt.	39,50	39,50
Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Projekt Prometheus kpl. dt.	59,50	59,50
Race Driver + Video dt.	67,00	a.A.
R-Type 2 dt.	57,00	57,00
Railroad Tycoon (1MB) kpl. dt.	76,00	76,00
Realms dt.	69,50	a.A.
Red Baron (1MB) kpl. dt.	75,00	
Red Storm Rising dt.	57,00	40,00
Regent kpl. dt.	77,00	a.A.
Resolution 101 dt.	49,00	49,00
Return of Medusa dt.	62,50	62,50
Risk Dangerous 2 dt.	57,00	57,00
Rings of Medusa + Inver + Transworld kpl. dt.	69,50	
Rise of the Dragon kpl. dt.	79,50	a.A.
Robin Hood kpl. dt.	59,50	a.A.
Robocop 2 dt.	57,00	57,00

Robocop 3 dt.	59,50	59,50
Rolling Benny dt.	59,50	59,50
Romance of the Three Kingdoms (1MB)	90,00	
Search for the King dt.	76,00	
Sansbury kpl. dt.	57,00	
Second Front (1MB)	76,00	
Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Sensible Soccer dt.	62,50	62,50
Shadow of the Beast 2 dt.	59,50	
Shock Wave dt.	59,50	
Silent Service dt.	58,00	58,00
Silent Service 2 dt.	75,00	75,00
Sim Ant kpl. dt.	82,00	
Sim City dt.	67,00	67,00
Sim City Architecture 1 dt.	39,50	a.A.
Sim City Architecture 2 dt.	42,50	a.A.
Sim City und Populous dt.	69,50	69,50
Simpsons dt.	59,50	59,50
Skull & Crossbones dt.	59,50	59,50
<b>Skull &amp; Crossbones + Hydra + STUN Runner</b>		
<b>+ Hard Driving II + Badlands</b>	<b>69,50</b>	<b>69,50</b>
Smash TV dt.	62,50	62,50
Soul Crystal kpl. dt.	62,50	a.A.
Space Ace 2 dt.	69,50	
Space Max kpl. dt.	63,00	a.A.
Space Quest 3 kpl. dt.	79,00	
Speedball 2 dt.	59,50	
Speedball 2 + Rick Dangerous		
+ F-16 Falcon +Midwinter +		
TV Sports Football (3 Spiele)	73,00	73,00
Spirit of Adventure kpl. dt.	59,50	59,50
Starflight 2 dt.	59,50	59,50
Steel Empire kpl. dt.	65,00	65,00
Steigenberger Hotel Manager kpl. dt.	54,00	
Stellar 7 kpl. dt.	62,50	
Storm Across Europe	74,50	
Stratego dt.	59,50	59,50
Strike Fleet dt.	63,00	63,00
Strindberg kpl. dt.	65,00	
Super Sim Pack (4 Spiele) dt.	69,50	a.A.
Super Tennis dt.	69,50	
Supremacy dt.	69,00	69,00
Super Space Invaders dt.	62,50	62,50
Switchblade 2 dt.	59,00	59,00
Team Yankee kpl. dt.	69,00	69,00
<b>Tennis Cup II dt.</b>	<b>69,50</b>	
Terminator 2 dt.	62,50	a.A.
The Powerpack (4 Spiele) dt.	62,50	62,50
Their Finest Hour dt.	69,50	69,50
Their Finest Hour Mission Disk 1	39,50	39,50
Thunder Jaws dt.	47,00	47,00
Tune Soldier	62,50	62,50
Tip Off Basketball dt.	59,50	a.A.
Toki dt.	58,50	58,50
Tom and the Ghost dt.	67,00	67,00
Tournament Golf dt.	55,00	55,00
Traders kpl. dt.	64,00	64,00
Turbo Cup + Panda Kick Boxing		
+ Tennis Cup (3 Spiele) dt.	72,50	
Turbo Out Run + Italy 90 + Welter's		
+ F-16 Combat Pilot +Double Dragon 2 kpl. dt.	72,50	72,50
Ultima 4	64,50	64,50
Ultima 5 dt.	65,00	72,50
Ultima 6 dt.	69,50	69,50
UMS 2 dt. (1MB)	74,00	74,00
Utopia kpl. dt.	69,50	69,50
<b>Vikings+Kingdoms of England II dt.</b>	<b>62,50</b>	
Virtual Reality Vol. 1 oder 2	je 69,50	69,50
Vroom dt.	62,50	62,50
<b>Vroom Data Disk dt.</b>	<b>42,50</b>	<b>42,50</b>
War Game Construction Set		74,50
Warlords (1MB)	63,50	
Wild West World kpl. dt.	82,50	
<b>Wing Commander kpl. dt. 1MB</b>	<b>79,50</b>	
Winner kpl. dt.	62,50	62,50
Wiskid dt.	59,00	
Wolfpack dt. (1MB)	69,50	69,50
Wonderland (1MB) dt.	69,50	69,50
World Championship Squash dt.	59,50	59,50
World Championship Bowling Manager dt.	54,00	54,00
Wreckers dt.	59,50	59,50
Wrestle Mania dt.	62,50	62,50
Zak Mc Knacken kpl. dt.	64,00	64,00
Z-Out dt.	35,00	
<b>Zeal dt.</b>	<b>57,00</b>	



# Guter Wiz! Wizkid

Vor fünf Jahren gab es am 64er mal ein Kultspiel namens „Wizhalf“, dessen Amigaversion dann leider ziemlich in die Hose ging. Nun hat Sensible Software den Nachfolger programmiert...

...und der ist gottlob wesentlich spritziger ausgefallen. Der kleine Wizkid ist mit drei Bildschirmleben ausgestattet, die sich nach jeweils fünf Feindberührungen von ihm verabschieden. Damit muß er neun Level durchstehen, und das geht wiederum auf zwei Arten: Im „Kopf-Modus“ schubst er die im Bild verteilten Symbole vom Screen, die bei ihrem Absturz oft gleich noch einige der herumflatternden Gegner mit ins elektronische Nirwana reißen. Neben Punkten bringt das auch Geld, für das man sich in den Shops Extraleben und nützliche Gegenstände kaufen kann. Außerdem ist in den Ge-

schäften der „Körper-Modus“ zugänglich, bei dem sich Wizkid von einer „PacMan“-artigen Kugel in ein Männchen verwandelt, nur halt mit einem „PacMan“-Kopf. In dieser Gestalt muß er diverse, allesamt recht simple Rätsel lösen, als Belohnung winken gelegentlich sogar Ausflüge in andere Level. Sollte man in einer Runde mal

total versagt haben, darf man sein Glück an einer schlichten Scrabble-Variante versuchen.

Technisch gibt's eigentlich nichts zu meckern: Stick-Steuerung und Kollisionsabfrage wurden perfekt gelöst, die drolige und kunterbunte Grafik ist absolut ruckelfrei animiert, und die Soundbegleitung (Musik & FX) kann ebenfalls überzeugen. Auch an haarsträubenden Einfällen, wie etwa grimmigen Wachhunden, die am stillen Örtchen Zeitung lesen, herrscht



kein Mangel; bloß mit der Langzeitmotivation sieht's halt nicht gar so toll aus. Der Schwierigkeitsgrad ist eher niedrig angesiedelt, und die Gags kennt man irgendwann auswendig — so gut sie auch sind. (pb)

## WIZKID (OCEAN)

### WIZ - MIX

67%

„WITZIG“



GRAFIK	76%
ANIMATION	72%
MUSIK	70%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	61%

### VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

# Mach's nochmal Opi! Captain Dynamo

Solide Hausmannskost für wenig Geld — nach diesem Motto stricken die Codemasters seit jeher ihre Budget-Games. Warum sollten sie ausgerechnet bei dieser Plattform-Arie vom liebgewonnenen Konzept abweichen?

Tun sie auch nicht: Der verrückte Wissenschaftler Austen von Flyswatter hat sich die größte Diamantensammlung der Welt gekrallt und in seiner Festung versteckt. So geht's natürlich nicht, also holt man den rentenreifen Superhelden Captain Dynamo aus dem Altersheim, auf daß er sechs Level lang nach den geklauten Klunkern forsche...

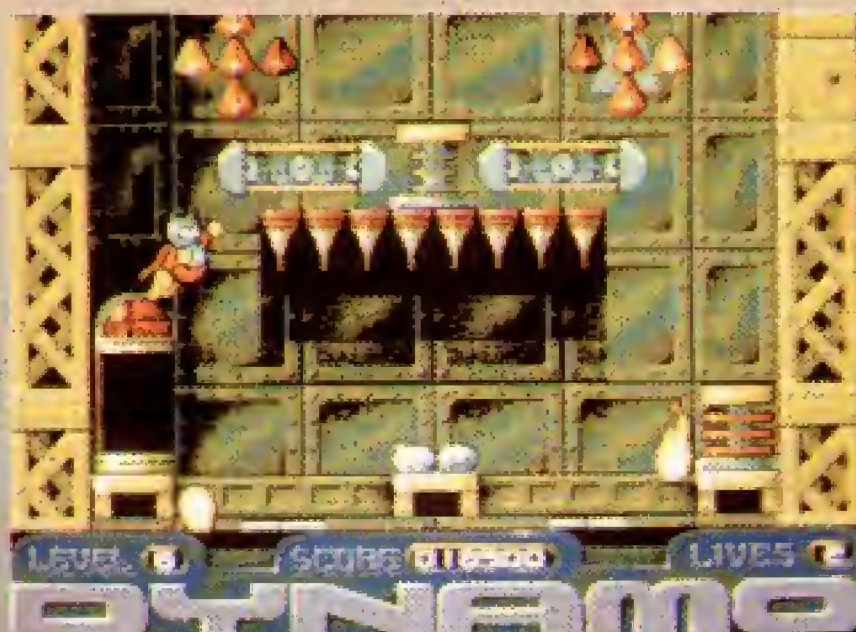
Gottlob ist Super-Opi noch recht rüstig unterwegs, schließlich muß er seine (anfänglich) drei Bildschirmleben völlig unbewaffnet verteidigen. Der greise Held entert mit erstaunli-

chem Elan die Plattformen, weicht geschickt den diversen Fallen aus, hangelt sich über Abgründe und trampelt forsch die bedrohlichsten Gegner tot; immer vorausgesetzt, der jugendfrische Spieler vor dem Joystick bzw. der Tastatur stellt sich nicht allzu dämlich an. Aber warum sollte er, schließlich ist die Steuerung recht zu-

verlässig ausgefallen und der Schwierigkeitsgrad etwa so niedrig, wie die Spielabschnitte kurz sind.

Neben den Grafikfehlern im Intro ist die lasche Dauermotivation denn auch der Hauptkritikpunkt an diesem Game, das im übrigen sehr ordentlich in Szene gesetzt wurde: Die detaillierten Hintergründe werden sauber gescrollt, sämtliche Sprites (wie etwa niedlich watschelnde Schildkröten) sind witzig gezeichnet und nett animiert. Dazu kommt eine Be-

gleitmusik, deren Klangqualität leider nicht ganz die angepeilte Dramatik rüberbringt. Sei's drum, für den sympathischen Preis von lächerlichen 24 Mäusen kann man den Rentner ruhig mal hüpfen lassen. (pb)



## CAPTAIN DYNAMO (CODEMASTERS)

### JUMP & FUN

57%

„RÜSTIG“



GRAFIK	65%
ANIMATION	63%
MUSIK	54%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	52%

### FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 24,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN



Alle Aliens sind schon da!

# Bargon Attack

Stell Dir vor, Du kaufst ein Ballgame, und die Aliens darin sind echt! Bisher machten nur PC-Zocker mit derart fiesen Geschäftspraktiken Bekanntheit, jetzt findet die Invasion auch am Amiga statt!

Man kann sich vorstellen, wie der jugendliche Held aus Coktel Visions SF-Adventure erschrocken sein muß, als er feststellte, daß die bösen Bargonier tatsächlich sein geliebtes Paris überfallen, während (und weil!) er sie gerade am Compi in Grund und Boden ballert. Vorläufig verstecken sie sich aber in den örtlichen Katakomben, es bleibt also noch etwas Zeit, um das Schlimmste zu verhindern...

Für unseren Helden wird's jetzt stressig, der Spieler darf sich dagegen auf ein komfortabel zu bedienendes Abenteuer

er freuen. Die Maussteuerung funktioniert ähnlich wie bei Lucas Arts, nur daß die Verbenliste fehlt, wodurch kompliziertere Aktionen und tief-schürfende Gespräche flach-fallen. Begehrte Gegenstände werden durch einen simplen Mausklick ins Inventory befördert, die übrigen Befehle (in erster Linie: „benutze A mit B“) führt der Held brav in einer kleinen Animationsse-



Die Invasion hat schon begonnen...

quenz aus. Leider sind die Rätsel nicht immer logisch, und der Spielaufbau ist recht linear — erst müssen alle Problemchen eines Bildes gelöst sein, dann darf man im nächsten weitermachen.

Aber Genre-Neulingen dürfte das gerade recht sein, zudem lernen sie hier so nebenbei fast alle Pariser Sehenswürdigkeiten kennen. Außer netten Gags und einer problemlosen Handhabung hat Bargon Attack auch comicartige Grafiken, trickfilmreife Animationen sowie haufenweise Musik und FX zu bieten

— wer keine allzu hohen Ansprüche an die Komplexität stellt, sollte den Bargonieren also ruhig mal ins Handwerk plüschten! (C.Borgmeier)

## BARGON ATTACK (COKTEL VISION)

ANIMATIONS - ADVENTURE

78%

„NETTER EINSTIEG“



GRAFIK	77%
ANIMATION	79%
MUSIK	76%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	79%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

# Dicky Nicky Nicky Boum

Nachdem der französische Hersteller Microids mit „Killerball“ und „Super Ski II“ zuletzt die Sportler bediente, kommen nun alle lauf- und springfreudigen Fußgänger auf ihre Kosten.

Das Spiel nimmt zwar unübersehbare Anleihen bei „Magic Pockets“, dennoch kann man ihm eine gewisse Originalität nicht absprechen. Nein, die dösige Hintergrund-story um einen bösen Magier, der nicht nur den Helden-Opti entführt, sondern der Einfachheit halber gleich noch sämtliche Bewohner des Fantasy-Landes in garstige Schnecken, Heuschrecken und ähnliches Ungeziefer verwandelt hat, ist damit nicht gemeint...

Freund und Feind verteilen sich auf vier Level, die jeweils fünf Screens hoch und satte 40 breit sind. Hier tummeln sich

neben den garstigen Gegnern auch Leitern, Plattformen, Tunnels, Schalter, Teleporter, Geheimräume und Extras in rauen Mengen. Speziell die letzteren verleihen dem Game den nötigen Pfiff: Normalerweise schaltet der pummelige Nicky seine Kontrahenten aus, indem er auf sie drauhüpft oder ihnen Apfelbutzen hinterherwirft; doch wenn er fleißig

sammelt, kann er den Widersachern auch mit Holzstämmen oder gar Bomben auf den Leib rücken, außerdem eignen sich manche Extras auch zum Bau von Brücken, Leitern und Plattformen. Daneben fehlen natürlich auch die obligaten Schlüssel, energiespendenden Zaubersprüche, Schutzschilde, Apfelbutzen-Verstärker und Zusatzleben nicht.

Die eingestreuten Puzzles sind logisch aufgebaut, und die leicht beherrschbare Stick-Steuerung garantiert frustfreies Spiel. Die putzige Grafik,

das Vier-Wege-Scrolling und die unaufdringliche Begleitmusik gehen ebenfalls in Ordnung — also nicht gerade der Plattform-Überhammer, aber allemal ein neuer Hüpfen für zwischendurch. (C.Borgmeier)

## NICKY BOUM (MICROIDS)

PLATFORM - ACTION

64%

„GANZ OKAY“



GRAFIK	68%
ANIMATION	59%
MUSIK	62%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	68%

FÜR ANFÄNGER

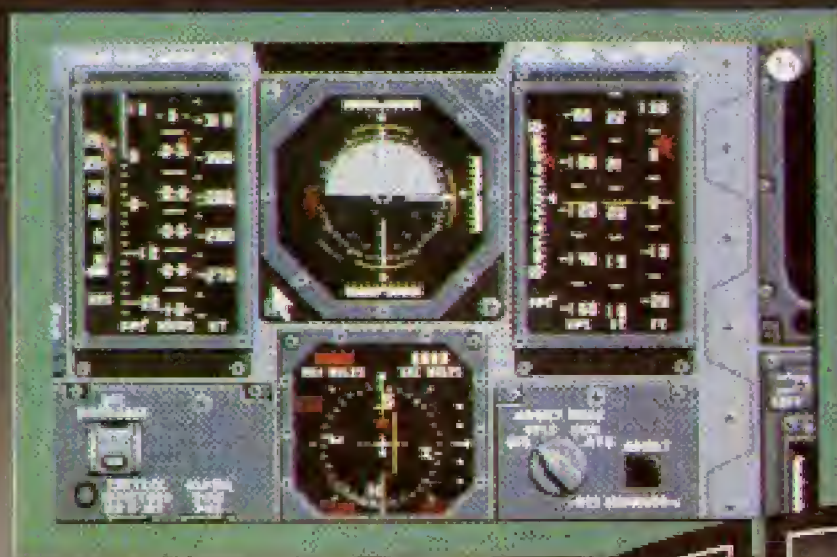
PREIS DM 74,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT



Beweg dich, Dickerchen...





# SHUTTLE TREBLE CHAMPIONS

Was zuviel ist, ist zuviel!

Trouble mit den Champions

Im Mai zeigte Virgin den PC-Astronauten, wie man eine Raumflug-Simulation mit unzähligen Features und Funktionen zu Tode perfektionieren kann — im November dürfen's sich jetzt auch die Amigianer angucken...

Erneut lautet die Diagnose „Unspielbarkeit durch Übersimulation“, denn ohne fundierte NASA-Ausbildung hat man kaum eine Chance, mit dem Digi-Shuttle klarzukommen: Das dicke Handbuch verwechselt Deutsch mit Fachchinesisch, und das Programm selbst erstickt förmlich an seiner Detailtreue und Realitätsnähe!

In der Praxis steht der Pilot seiner anspruchsvollen Aufgabe also ziemlich ratlos gegenüber, zumal schon die erste Übung (der Landeanflug) ein Höchstmaß an Fingerspitzengefühl und fliegerischem Geschick verlangt. Nach ein paar weiteren Testflügen soll man dann bereits mit dem komplexen Instrumentenlandesystem zurecht kommen, Satelliten oder ein Teleskop im Weltall stationieren und defektes Raumgut zur irdischen Reparatur-Werft schleppen. Leute mit besonders geschickten Fingern dürfen auch versuchen, an einem zuvor ausgesetzten Sonnenkollektor herumzumontieren.

Leider wird jedoch die Bedienung durch satte 107 Tastenkombinationen und unheimlich verschachtelte Menüs

erschwert; Maus-Betrieb ist zwar möglich, aber wenig hilfreich. Daß die deutschen Screentexte keine Umlaute enthalten, mag ja noch angehen, daß sich Leute ohne Zweitfloppy hier schier zu Tode wechseln, schon nicht mehr. In punkto Übersicht genügt wohl der Hinweis, daß das Cockpit acht Bildschirme einnimmt! So umfangreich es im Shuttle-Inneren zugeht, so farblos, grob, detailarm und unsäglich langsam ist die 3D-Polygongrafik der Außenansichten. Aber dafür klingt dann das Triebwerksrauschen wieder ungeheuer realistisch... (pb)

Welcher Fußballfan hätte noch nie davon geträumt, die gesamte Vorstandsetage seines Lieblingsvereins zu entlassen und selbst am Chefessel Platz zu nehmen? Hier wurde der Traum digitale Wirklichkeit, und siehe da, es ist ein Alptraum!

Alle Zeichen sprechen dafür, daß es sich bei Treble Champions um die Umsetzung eines uralten Spectrum-Spiels handelt, doch selbst die redaktionelle Rentner-Riege kann und will sich an kein Game dieses Namens erinnern. Egal, jetzt ist es da, und das ist schlecht so:

Nachdem man sich für eine der fünf englischen Divisionen entschieden hat, erhält man automatisch ein Team zugewiesen, das man entweder im Haufen oder Spieler für Spieler ins Fitneß-Studio, auf den Trainingsplatz und zum Medizmann schicken darf. Die obligate Aufstellung ist ebenso mit von der Partie wie ein Transfermarkt und... das war's auch schon! Sicher, das Optionsangebot ist wirklich ein bißchen mager, aber was soll man dann erst über die Präsentation sagen?!

Diesbezüglich unterbietet Treble Champions nämlich die gesamte Konkurrenz um Längen, etwa, indem die Begegnungen lediglich in Form trockener Statistiken dargestellt werden, wie überhaupt das ganze Programm nur aus

faden Text- und Zahlenwüsten zu bestehen scheint — erst nach längerem Suchen fand sich eine ebenso einsame wie armselige Zwischengrafik. Musik gibt's gar keine, und die wenigen FX klingen stark nach dem schlecht besuchten Volksfest eines Eingeborenstammes. Ja, die erbärmliche (Tastatur-) Steuerung kann sogar mit dem Clou aufwarten, daß zwar ein Mauszeiger am Screen zu sehen ist, die Maus aber trotzdem nicht unterstützt wird! Ehrlich, auf PD wäre das Teil ein guter Witz, für 14 Märker ist es schon ein ziemlich schlechter... (pb)

SHUTTLE (VIRGIN)	
RAUMFLUG - SCHLIMMULATION	
32%	
„HÄSSLICHES VERSAGEN“	
GRAFIK	42%
ANIMATION	41%
MUSIK	42%
SOUND-FX	36%
HANDHABUNG	24%
DAUERSPASS	27%
FÜR ASTRONAUTEN	
PREIS	DM 109,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTÄNDE KOMPLETT

TREBLE CHAMPIONS (CHALLENGE SOFTWARE)	
MANAGER - MULL	
7%	
„GROBES FOUL“	
GRAFIK	4%
ANIMATION	-
MUSIK	-
SOUND-FX	8%
HANDHABUNG	21%
DAUERSPASS	6%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 14,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTÄNDE: 1 NEIN



# THE GREAT GIANA SISTERS

Bühne frei für Rainbow Arts' „verbotene Schwestern“: Während unsere Oldies normalerweise ja heute noch als Billigspiel oder auf einer Compilation erhältlich sind, war dieser Plattform-Klassiker schon vergriffen, ehe die Hälfte der Händler ihn überhaupt ins Regal gestellt hatte!



Marios uneheliche Schwester in Aktion

Als 1987 zunächst die C64-Version erschien, glaubte man seinen Augen kaum zu trauen: Was da über den Bildschirm flimmerte, sah aus wie „Super Mario Bros.“ und spielte sich auch so, bloß daß anstelle eines italienischen Klenkners nun ein italienisches Mädcl über die Plattformen turnte. Unter Beteiligung der späteren „Turrican“-Macher Manfred Trenz und Chris Hülsbeck entstand bald darauf die Amigaversion, und in englischen Zeitschriften waren bereits aggressive Werbeslogans à la „Move over brothers, make way for the Great Giana Sisters!“ zu lesen, als... Nintendo einen dicken Strich durch die (Milch-) Mädchenrechnung machte!

Die japanischen Mario-Väter sahen nämlich den Europa-Verkauf ihrer damals noch blutjungen NES-Konsole durch die Konkurrenz aus dem Compu-

terlager bedroht, es kam zum Rechtsstreit, und Rainbow Arts mußte sein Game wieder vom Markt nehmen — Marios illegitimes Geschwisterchen war dem Gericht zu ähnlich, weshalb es die nachträgliche Abtreibung veranlaßte. Die paar Exemplare, die zuvor noch verkauft wurden, gelten daher heute nicht nur unter Kennern als absolute Rarität.

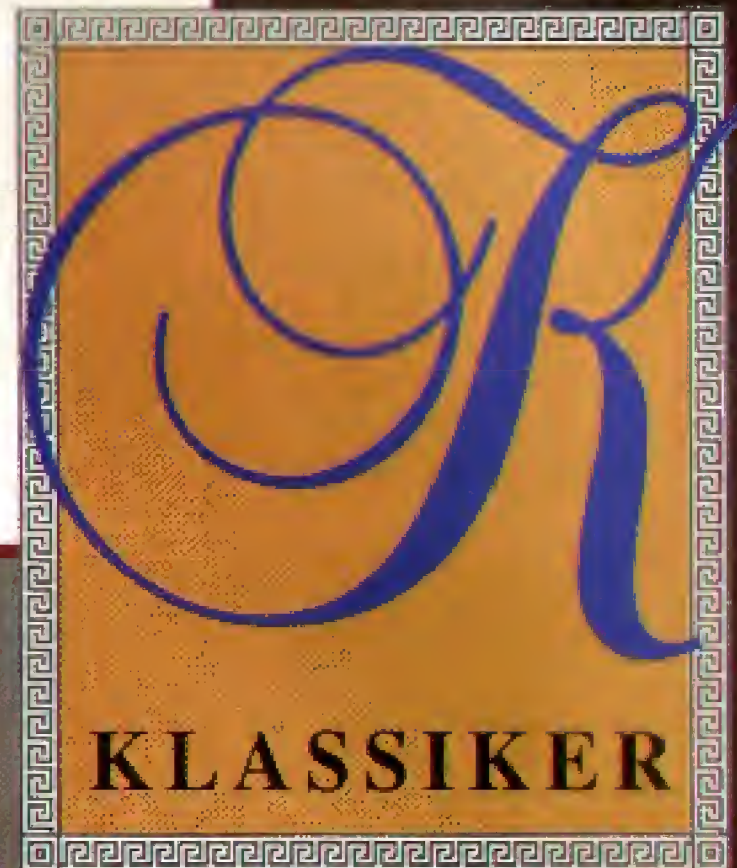
Schade drum, denn Great Giana Sisters war klasse! Die 32 abwechslungsreichen Level von Gianas Traumwelt (so die Vorgeschichte) sparten nicht mit originellen Gegnern wie z.B. windigen Würmern, tanzenden Augen oder flinken Schildkröten, die sich durch einen ge-



zielten Sprung auf den Kopf betäuben ließen. Darüberhinaus konnte man sich an Diamanten und allerlei Waffen bedienen, die in bestimmten Blöcken versteckt lagen — einmal angerempelt, kamen so auch Bonuspunkte, Smartbombs oder Extraleben zum Vorschein. Als besonders nützlich erwiesen sich Feuerräder, die aus der kindlichen Heldin eine

rabiante Punkerin machten: dermaßen wild frisiert konnte das Mädcl sogar Steine zertrümmern und so Geheimgänge, Bonuskammern oder Levelwarps entdecken.

Da mag die Hintergrundgrafik noch so langweilig und die Animation der Sprites noch so



kärglich sein, spielerisch ist das Programm immer noch sehenswert. Ein Zeitlimit fehlte ebensowenig wie ein Zwei-Spieler-Modus (nacheinander) oder speicherbare Highscores mit Tages-



und Bestenliste; auch waren kaum unfaire Stellen zu entdecken. Musik und Sound-FX grooven selbst Ende '92 nicht schlecht, und daß das Horizontalscrolling rückfrei klappt, ist bei einem fünf Jahre alten Game auch nicht gerade selbstverständlich. Aber was hilft's, wenn bestenfalls noch der inoffizielle Nachfolger „Hard'n'Heavy“ erhältlich ist, zumal der die Brillanz des Originals nicht ganz erreichen kann? Wenig, aber für Weihnachten ist ja eine Konvertierung des Original-Originals angekündigt — dann darf Mario persönlich am Amiga zeigen, ob er den ganzen Ärger wert ist... (mm)

Trouble mit den Gegnern, Trouble mit der Konsolen-Konkurrenz...



## ZEITSPIEGEL

GESTERN

HEUTE

79%

66%

74%	GRAFIK	55%
72%	ANIMATION	51%
88%	MUSIK	79%
64%	SOUND-FX	48%
82%	HANDHABUNG	74%
80%	DAUERSPASS	69%

FÜR FORTGESCHRITTENE

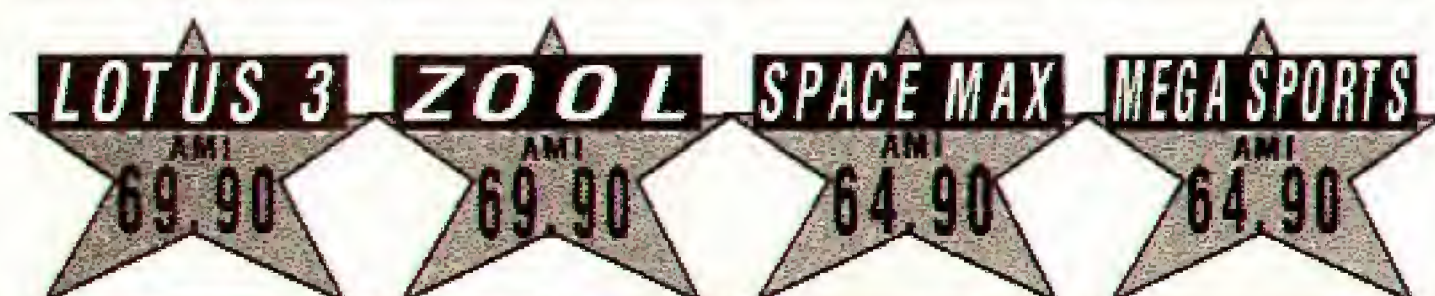


# Joysoft



## AMIGA

1869 dt.....	89.90	Lure of Temptress dt.....	74.90
Air Support**.....	64.90	Mad TV Data Disk *.....	29.90
Aquatic Games**.....	64.90	Mega Sports.....	64.90
Ashes of Empire dt.....	94.90	Perfect General **.....	74.90
Bumpys Arcade Fantasy**.....	69.90	Pinball Dreams **.....	64.90
Cool Croc Twins**.....	64.90	Premiere**.....	69.90
Conquestadore Data Disk dt.....	39.90	Push over **.....	69.90
Death Knights os Krynn dt.....	77.90	Realms **.....	74.90
Der Patrizier dt.....	79.90	Red Zone **.....	64.90
DUNE **.....	79.90	Risky Woods **.....	64.90
Europ. Football Champ.....	69.90	Scenario Theatre of War Starb.*.....	69.90
Eye of the Beholder 2 dt.....	94.90	Sensible Soccer**.....	64.90
Graham Taylor Soccer Chall.**.....	69.90	Shadow of the Beast 3.....	74.90
Hexuma dt.....	89.90	Space Max dt.....	64.90
HUMANS * / **.....	79.90	TV Sport Baseball *.....	64.90
Indy 4 * dt.....	94.90	Utopia new Worlds **.....	39.90
Ishar **.....	77.90	Viking Fields of Conquest **.....	69.90
Jimmy Whites Snooker.....	77.90	Vroom Data Disk **.....	44.90
KGB*.....	74.90	Wing Commander * dt.....	94.90
Lotus 3 **.....	69.90	Zool **.....	69.90



5000 KÖLN 41 Gottesweg 157  
0221/425566  
5000 KÖLN 1 Mathiasstr. 24-26  
0221/239526  
5300 BONN Münster Str. 18  
0228/659726  
4000 DUSSELDORF 1 Pempelforter 47  
0211/364445  
6000 FRANKFURT 1 Fahrgasse 87  
069/280170  
Jetzt NEU  
4050 MÜNCHENGLADBACH  
Friedrichstr. 29  
0161/20369

HURRA UNSERE IST WIEDER DA  
**HOTLINE**  
Di-Do-Fr 16-18 Uhr Tel 0221/446981

**BIS 20 UHR**  
jeden Tag - 4 Wochen vor Weihnachten  
persönlich fuer euch am VERSANDTELEFON  
Samstag von 10 Uhr-14 Uhr

**VERSANDANSCHRIFT**  
Dürener Str. 394  
5000 KÖLN  
0221/4301047-49  
FAX 0221/4302157  
Versandkosten  
bis 140DM - 8DM ab 140DM kostenlos  
bei Vorkasse max. 40DM  
Ausland nur Postbar 150DM  
UPS zusätzlich 40DM  
Eilpost zusätzlich 7.50

\*VORANKÜNDIGUNG  
\*\*DEUTSCHE ANLEITUNG  
SICHERHEITSPACKUNG 2.50DM  
IRRTUM + PREISE-  
ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

## SONDER ANGEBOT

Celtic Legends dt.....	29.90
Centurio def. of Rome.....	29.90
F-16 Falcon 1MB.....	39.90
F-16 Mission Disk 1.....	29.90
F-16 Mission Disk 2.....	29.90
Great Courts 2 **.....	39.90
1 MB.....	39.90
Hollywood Poker Pro.....	19.90
Hunter**.....	19.90
Megalomania**.....	29.90
Microprose Soccer**.....	24.90
Popolous**.....	29.90
Quest+Glory**.....	29.90
Ski or Die**.....	29.90
Tip off**.....	19.90
Tournament Golf.....	24.90
Turrican 1.....	19.90
Turrican 2.....	19.90



# EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW



Noch mehr Horror: Waxworks



Noch 'ne Tetris-Variante: Zyconix



Viel Feind, viel Ehr: Tornado

## ACCOLADE

Viele Games wollen die Amerikaner nicht mehr für unsere „Freundin“ produzieren, aber irgendwas geht immer — etwa die Tetris-Variante **Zyconix** und das Horror-Adventure **Waxworks**, das Ihr schon aus unserem Preview kennt.

## ATTIC

Das Team um Guido Henkel hat momentan alle Hände voll zu tun, die zahlreichen Bestellungen für „Das Schwarze Auge“ auszuliefern. Deshalb schaffen sie es nur mit Müh und Not, nebenbei auch noch am zweiten Teil der Saga weiterzuarbeiten, ganz zu schweigen von der geplanten Umsetzung des SF-Klassikers **Perry Rhodan**! Jaja, der Erfolg frisst seine Kinder...

## CONTEL VISION

Aus Frankreich nichts Neues: Wiedermal präsentierte man dem stauenden Fachpublikum **Goblins 2** — **The Prince Buffoon** und das Rollenspiel **Ween** — **The Prophecy**. Wird langsam Zeit für die Endversionen!

## CORE DESIGN

Nun kommen zwar endlich die ersten richtigen Neuigkeiten, aber bevor Ihr Euch zu früh freut: Sowohl das Plattform-Spielchen **Doodlebug** als auch der Rolli **Darkmere** sind noch viel zu weit von der Fertigstellung entfernt, als daß wir schon ein Vorurteil fällen könnten.

## DIGITAL INTEGRATION

Auch hier gab es mit dem Flugsimulator **Tornado** nur einen alten Messe-Bekannten zu besichtigen, immerhin soll der Vogel jetzt definitiv noch vor Weihnachten auf den deutschen Softwarepisten landen. Falls Ihr es schon vergessen habt: **Tornado** ist der Flug mit den vielen, vielen Bodenobjekten.

**Eifrige Messebesucher, die nichts versäumen wollen, haben langsam einen Fulltime-Job: Wie die amerikanische CES findet die englische ECTS nun ebenfalls zweimal im Jahr statt. Fragt sich nur, ab wann wir dann monatlich ins Londoner Business Design Center pilgern dürfen...**

Von der wundersamen Verdopplung mal abgesehen, sind keine umstürzenden Neuigkeiten aus der Nebel-Metropole zu vermelden; die ECTS (früher „PC-Show“) ist und bleibt eine reine Fachmesse, zu der Otto Normalzocker keinen Zutritt hat. Auch bei der gezeigten Software setzte sich der altbekannte Trend fort: Der PC wird als Spielmaschine ständig beliebter, der Amiga hält sich nach wie vor wacker, nur der gute alte 64er ist wohl endgültig tot. Für viele überraschend ging auch der Falcon 030 ziemlich unter — lediglich Atari selbst stellte den neuen Wundercomputer an einem kleinen Stand vor, doch hatte kein einziges Softwarehaus ein Game für die Maschine parat. Soweit zu den Formalitäten, nun zum unterhaltsamen und wie üblich alphabetisch sortierten Teil:





My castle is my home: Rampart



Der Virtual Reality-Baukasten:  
3D Construction Kit II



Kommandosache: Campaign

LAP TIME  
01'25"56  
BEST LAP  
01'38"74  
RECORD  
00'58"90



Bald hat uns der Weltraum  
wieder: Frontier Elite II

## DOMARK

Obwohl sie gerade ein Büro in Amerika eröffnet haben, präsentierten die Leute von Domark auch jede Menge frische Software, z.B. **3D Construction Kit II — A Virtual Reality Product**. Zu den interessantesten Features des neuen Incentive-Spielebaukastens zählen ein Soundeffekt-Editor sowie eine Clip Art-Disk mit ganzen Hundertschaften von Fixfertig-Objekten, die der Privat-Designer dann nur noch zu übernehmen braucht. Mittels Rekorder-Funktion kann das animierte Szenario sogar in Zeitlupe betrachtet werden, außerdem wird dem Programm wieder ein erklärendes Video beiliegen. **International Rugby Challenge** simuliert den angelsächsischen American Football-Ableger, genauere Infos lagen dazu leider noch nicht vor. Der schon länger angekündigte Senkrechtstarter **Harrier Assault AV-36** (basiert auf einem Jet der Marines und enthält haufenweise „intelligente“ Gegner) hat anscheinend immer noch leichte Startprobleme; dasselbe gilt für die Coin Op-Umsetzung von **Rampart** — obwohl Electronic Arts' PC-Version des burigen Action-Strategicals seit geraumer Zeit vorliegt. Vielleicht sollten die Jungs ja doch weniger Büros eröffnen?

## ELECTRONIC ARTS

Die Electro-Künstler stricken momentan an den Amigaversionen zweier Modul-Hits vom Mega Drive: Da wäre einmal **Desert Strike**, ein knallhartes Actiongame, bei dem man mit dem Hubschrauber über eine 3D-Landschaft düst und feindliche Stellungen bis zur Unkenntlichkeit zermörsert. Ruppige Naturen können aber auch bald beim Motorradrennen **Road Rash** Dampf ablassen, indem sie ihre Konkurrenten während der Fahrt aus dem Sattel treten oder boxen. Eher seriös (und auch keine Umsetzung) ist hingegen das futuristische Rollenspiel **Space Hulk** mit knackigen 3D-Echtzeitkämpfen für fünf tapfere Party-Mitglieder.

## EMPIRE

Neben größtenteils schon bekannten Compilations hatte Empire das etwas hausbackene Kriegsstrategiespiel **Campaign** im Gepäck; die Partnerfirma Readysoft drohte zudem unverhüllt mit dem baldigen Erscheinen von **Dragon's Lair III — The Curse of Mordread**. Da werden sich die Freunde aufwendiger Grafik-Demos aber freuen...

## GREMLIN

**Lotus III** und **Zool** haben wir schon im letzten Heft getestet, darüberhinaus kündigte Gremlin den Action-Rolli **Hero Quest II — Legacy of Soracil** und das Strategiespiel **Pandemonium** an. Die ausgefuchste Formel 1 Simulation **Nigel Mansell's World Championship** kriegen wir mit ein bißchen Glück schon in die nächste Ausgabe — Kaffee trinken und Redaktionsschluß abwarten. Auf alle Fälle schon mal von hier aus herzlichen Glückwunsch zur Weltmeisterschaft, Nigel!

## KONAMI

In Konamis kleiner Demo-Ecke gab's erste (Lauf-) Bilder von **Frontier Elite II** und **Batman Returns** zu bewundern. Die trickfilmreifen Animationen der tugendhaften Fledermaus machten dabei wirklich Appetit auf dieses Adventure mit Rollenspiel-Elementen! Und was den Nachfolger zur klassischen SF-Handelssimulation „Elite“ betrifft, solltet Ihr Euch vielleicht mal das ausführliche Preview im letzten PC Joker angucken...





Schweizer-Sport:  
Reach out for Gold

Da kocht der Asphalt: Nigel  
Mansell's World Championship



Der Einzelgänger: Gunship 2000



Noch mehr Kröten: Battletoads

## HAISALIS

Die Engländer basteln derzeit an einem Plattformspiel namens **Arabian Nights**, das Puzzle-Elemente mit Baller-Sequenzen verbindet. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll auch eine entführte Prinzessin im Spiel sein — ein Hammer, wenn das wahr wäre! Richtig originell könnte dagegen **Soccer Kid** werden, eine ungewöhnliche Mischung aus Plattform- und Fußballspiel, bei der man einen niedlichen kleinen Kicker samt Ball durch die Level steuern muß. Die gute Nachricht zum Schluß: Auf den bereits im Frühjahr angekündigten „Shadowlands“-Nachfolger **Shadowlands** müssen wir nun nicht mehr länger warten...



Also doch: Indy IV

## LINEL

Den Test zum Strategie-Opus **Astar** solltet Ihr in dieser Ausgabe finden, das Game wurde jedoch auf Januar verschoben. Daneben werkeln die Schweizer an einer Computerumsetzung der Karl May-Romane. Zum Erstling **Der Schatz im Silbersee** gab's allerdings noch keine näheren Informationen, laut Firmenchef Markus Grimmer „soll es aber kein Plattform-Game werden“ — wir tippen einfach mal auf ein Adventure. **Kiro's Quest** dagegen ist flotte Arcade-Action mit 3D-Grafiken, und unter der Sportsimulation **Reach out for Gold** hat man sich eine comicartige Parodie auf die diesjährige Medaillenhatz vorzustellen.

## LUCAS ARTS

Auch wenn gewöhnlich weniger gut informierte Kreise etwas anderes behauptet haben, wird **Indiana Jones IV — The Fate of Atlantis** nun doch für den Amiga erscheinen. Als Termin ist schon dieses Weihnachten im Gespräch, und bei den Disketten will man sich angeblich auf läppische 11 Stück beschränken. Nächste Ausgabe wissen wir's dann ja hoffentlich endlich wirklich ganz genau...

## MICROPROSE

Den Fans der amerikanischen Simulations-Profis steht ein trauriges Weihnachtsfest ins Haus: **A.T.A.C.**, **B-17 Flying Fortress**, **Harrier Jump Jet**, **Fields of Glory** und **The Legacy** wurden samt und sonders auf das nächste Frühjahr verschoben! Lediglich die PC-Konvertierung **Gunship 2000** soll demnächst in die Shops flattern — da könnt Ihr Euch dann mit dem Apache-Helikopter über Mitteleuropa und dem Persischen Golf den Frust von der Seele ballern.

## MINDSCAPE

Am Stand von Mindscape führte Origin **Wing Commander** am Amiga vor — aber zur allgemeinen Enttäuschung wieder nur als Demo! Schon wesentlich weiter war das tierische Helden-Trio aus **Battletoads**, das nicht von ungefähr stark an gewisse mutierte Kampfschildkröten erinnert. Wie auch immer, 12 actiongeladene Level und ein simultaner Duo-Modus sollen hier schon bald die Amiga-Dompteure vor den Monitor locken.



# EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW



Laura Bow 2 — der letzte Gruß aus Kalifornien?

## PSYGNOSIS

Geheimniskrämerei, dein Name ist Psynosis! Auf einem ferngesteuerten Mini-Fahrrad ließen die Liverpools ein Lemming-Püppchen durch die Halle radeln, ansonsten aber weit und breit keine Spur von den kleinen Wühlern. Mit allerlei Brimborium wurden wir schließlich zu einer hochgeheimen Pressevorführung geladen, aber dort führte DMA-Boss und „Lemmings“-Programmierer David Jones erstmal das Ballerspiel Walker vor. Für alle, die sich nicht an unser Preview (ist ja kaum zweieinhalb Jahre her...) erinnern: Man watschelt mit Kampfrobooten à la Star Wars herum und schießt per Fadenkreuz auf die angreifenden Panzer, Flugzeuge und Soldaten; markerschütternde Todeschreie und heftige Blutspritzer inklusive. Dennoch ist DMA-Design jetzt natürlich nicht auf die ganz harte BPS-Schiene abonniert, zur Zeit arbeitet man noch an einem vorläufig namenlosen Rollenspiel mit Vierfach-Splitcreen und eben der Neuauflage des letztjährigen Bestsellers. Tatsächlich ist **Lemmings 2** sogar fast schon fertig und sieht mit seinen themenspezifischen Levels (z.B. „Zirkus“) nicht nur schöner aus als der erste Teil, es bietet auch etliche neue Features! So können die putzigen Selbstmörder nun fliegen, springen, gebuddelte Löcher wieder zuschaukeln und noch einiges mehr. Wir sind auf den endgültigen Test genauso gespannt wie Ihr...

Im Schnelldurchgang jetzt noch der Rest vom Psynosis-Fest: Bei Cytrom wird man einen Robbi durch ein unterirdisches Labyrinth steuern, der Flugi **Combat Air Patrol** läßt den Golfkrieg szenariomäßig noch einmal auferstehen, und im grafisch netten Prügelspiel **Super Hero** sprechen auch bald die Fäuste. Desweiteren angekündigt wurden **Armour Geddon II** und **Creepers**, das 80 Level voller „Ach, was sind die süß!“-Würmchen enthält.

BUY COOLER  
\$150000  
100% OK



Die Abenteuerreise  
der Austro-  
Newcomer:  
Whale's Voyage



LOOK

ect your office.

Neues aus dem Kreml: KGB

## OCEAN

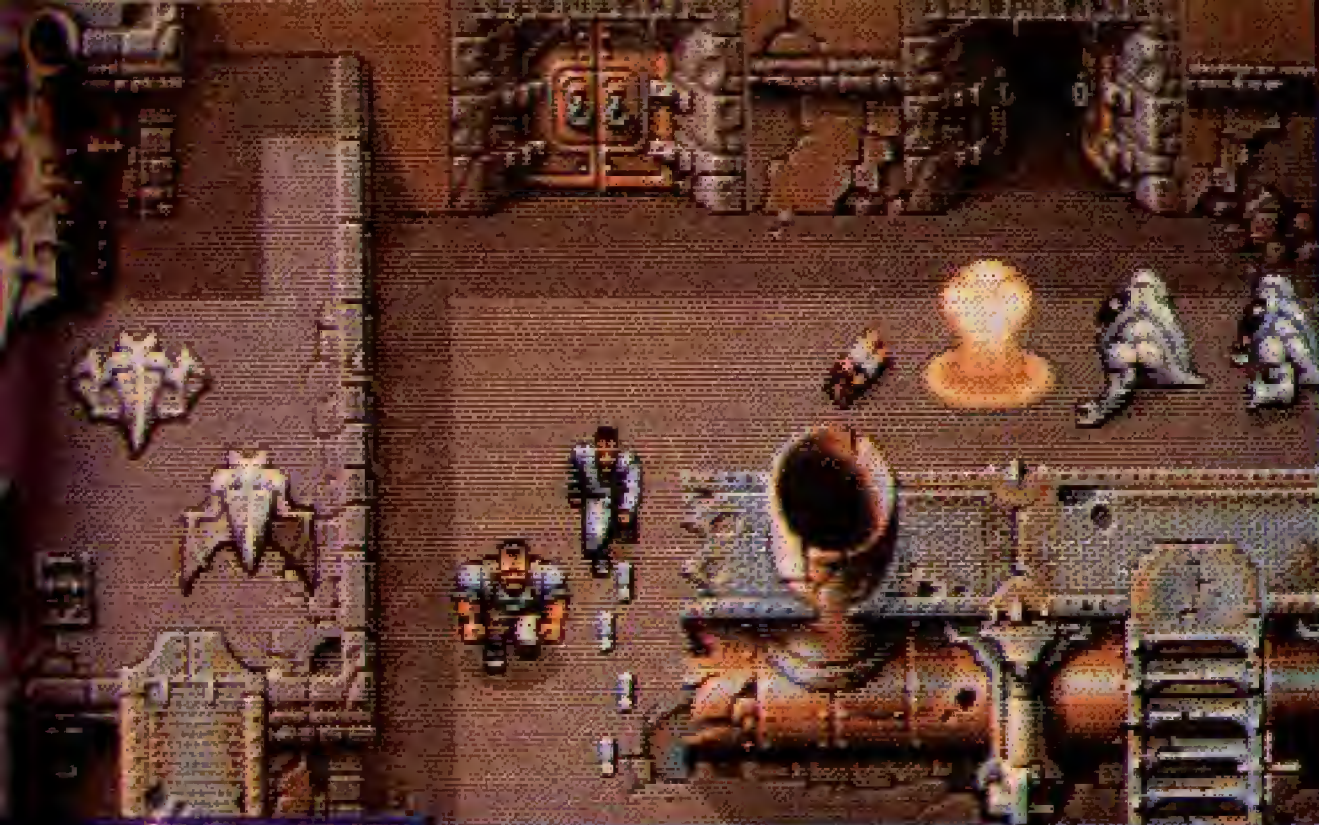
Die Jungs aus Manchester haben mal wieder ein paar Filmlicenzen gekauft: In **Lethal Weapon** ärgert man sich wahlweise als Riggs oder Mutaugh in vier Missionen mit Drogenschmugglern, Terroristen, kriminellen Vereinigungen und einem korrupten Polizisten herum. **World Wrestling Federation 2** läßt bis zu vier Catcher gleichzeitig am Bildschirm fighten, und last not least wird Kim Basinger in der Plattform-Hüpferei **Cool World** ihr Computer-Debüt geben. Leider keine näheren Einzelheiten waren über **The Addams Family** — **The Scavenger Hunt** und **Universal Munster** zu erfahren. Da Ocean die Programme von Maxis in Europa vermarktet, gehören hierher auch noch die lang erwartete PC-Konvertierung von **A-Train** (Wirtschaftssimulation für Eisenbahner) und die futuristische Blechbüchsen-Vernichtungs-Orgie **Roboport**.

Ein vielversprechender Rolli:  
**Legends of Valour**

## NEO SOFTWARE DESIGN

Es ist unübersehbar, immer mehr Österreicher entdecken den Computer! Aus dem Land der Sachertorten und Lippizanerperde kommt mit NSD nun ein weiterer Hersteller, dessen Erstlingswerk schon einen recht vielversprechenden Eindruck macht: **Whale's Voyage** ist eine Mischung aus 3D-Rollenspiel und Handelssimulation, bei der eine Vierer-Party mit dem Raumschiff und per pedes diverse Planeten erkunden muß. Im Januar wissen wir wahrscheinlich mehr darüber.





Chaos Engine — das perfekte Chaos?



Der „Another World“-Nachfolger:  
Flashback

## RENEGADE

Die Programmierer-Legende Andrew Braybrook schwitzt momentan über **Uridium II**, der Fortsetzung des horizontal scrollenden Ballerklassikers vom C 64. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest, dafür schicken die Bitmap Brothers nun endlich ihren sehnlichst erwarteten Genre-Mix **Chaos Engine** in die Softwareshops.

## SIERRA

Beim besten Willen, aber diese Hiobsbotschaft können wir Euch nicht ersparen: Die kalifornische Softwareschmiede ist felsenfest entschlossen, nach **Laura Bow 2 — The Dagger of Amon Ra** keine weiteren Titel mehr für den Amiga umzusetzen! Alle Neuankündigungen wie **Space Quest V — The next Mutation**, **King's Quest VI — Heir today, gone tomorrow** und **Quest for Glory III — The Wages of War** sollen nur noch für Apple und PC erscheinen. Nun ja, zumindest fällt damit für viele der Grund weg, sich eine sündteure Turbokarte anzuschaffen...

## STARBYTE

Die Bochumer (Ex-) Company sorgte weniger durch neue Soft als durch ihre firmeninternen Querelen für Gesprächsstoff unter den Branchenkollegen. Wo, wie und wann der Zoff enden soll, weiß keiner so genau, deshalb beschränken wir uns hier mal auf die Spiele, die der ehemalige Mitinhaber Klaus Jürgen Kraft (wahrscheinlich) im Alleingang herausbringen will: Neben einer Sport-Compilation und einem Game namens **Hanibal** ist das vor allem **Bazooka Sue**, ein Adventure rund um eine liebste Sau, die angeblich charakterliche Ähnlichkeiten zu einem gewissen Herrn Laffer besitzt. Größtenteils liebevoll mit der Hand gezeichnete Grafiken sollen uns den Schweinebraten schmackhaft machen.

## UBI SOFT

Eine Zusatzdisk mit 15 neuen Szenarien für **The Perfect General** und einige Compilations, die nabeliegenderweise lauter ältere Titel enthalten — das war auch schon der ganze Messebeitrag der Franzosen!

## U.S. GOLD

Ihre Action-Variante von „Indy III“ erhielt nicht gerade die ungeteilte Zustimmung von Spielern und Fachpresse, dennoch wollen es die Birminghamer bei **Indy IV** nochmal probieren — diesmal soll die Action allerdings mit schicken 3D-Grafiken über den Screen gebracht werden. Heiter geht's weiter: Eine Amiga-version der Automaten-Prügelei **Street Fighter II** steht ebenfalls am Produktionsplan, und die Tüftel-Freaks erwartet mit **Original Scrabble** neues Knobel-Futter. Schließlich und endlich kommen noch das Actionadventure **Flashback** und der Rolli **Legends of Valour**; aber das wißt Ihr ja bereits aus unserem Preview in der letzten Ausgabe.

## VIRGIN

„Dune“ war gut, die Amiga-Umsetzung traumhaft, wie wird da erst **Dune II: The Battle for Arrakis** werden? Vor allem, da die Fortsetzung des Strategie-Adventures vom Team der Westwood Studios („Eye of the Beholder“) programmiert wird?! Ganz ehrlich, wir wissen es nicht, dafür erfuhren wir, daß die Jungfrauen auch an einer Amiga-Konvertierung des abenteuerlichen Politikrimis **KGB** sitzen und mit **MC Kids** das offizielle Spiel zur Fastfood-Kette McDonalds herausbringen wollen. Letzteres wird ein Jump & Run-Game mit Zwei-Spieler-Simultanmodus und vielen, vielen Hamburgern — was sonst? In eine wesentlich lautere Kerbe schlägt **Motörhead**, das Game zur gleichnamigen Heavy Metal-Band. Bei einer Combo, die es nie unter 130 Dezibel tut, muß natürlich auch der Spielinhalt berserkerhaft sein: Groupies einfangen, Hotelzimmer zerstücken und den Leuten überhaupt mal zeigen, wo der Hammer hängt... Zu unserer Schande müssen wir gestehen, daß unser Hotelzimmer heil geblieben ist, aber nach einem derartigen Messe-Marathon dröhnt der Schädel auch so! Schön war's trotzdem, vielleicht sieht man sich ja auf der nächsten Messe, also der „World of Commodore“ in Frankfurt? (C. Borgmeier)



## DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Was sind wir nicht biologisch-dynamisch: Kaum gab Oskar uns von seinen Zimmerpflanzen zu naschen, schon überrumpelten wir im letzten Auswärtsspiel die Schreckwölfe mit einem überzeugenden 1:0!

Als Ober-Überrumpler konnte sich in der 31. Minute unsere Neuerwerbung Schlimmel profilieren, beförderte er doch mit einem gewaltigen 43-Meter-Tritt das Leder zielsicher ins Netz! Hinterher gestand er vor abgeschalteten Kameras, er habe den Ball für ein angreifendes Alien und das Tor für die Schleusenkammer gehalten. Naja, zuviel naschen is' auch wieder nix...

Aufmerksamen Cup-Kickern wird nicht entgangen sein, daß in der letzten Mannschaftsaufstellung wegen eines kleinen Dreckfühlers, äh Druckfehlers Celal als gesperrt verzeichnet war, während die Sperre doch in Wahrheit unserem wilden Max galt. Wir nahmen uns also die künstlerische Freiheit, alle Mäxchen-Stimmen auf Celal umzumünzen, okay? Ansonsten hat sich

die Lage deutlich entspannt, wir verfügen über etwa 53.000 Kohlen, und in punkto Einsatzbereitschaft sind derzeit 75 Prozent angesagt. Eigentlich kann beim Heimduell gegen den Langohrer SK also gar nix schiefgehen. Damit wirklich nix schiefgeht, ist uns Euer Rat in folgenden Fragen wieder hochwillkommen:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Position? Pro Spielfeld-Quadrat bitte nur ein Spieler!

3) Momentan wird niemand am

Transfermarkt angeboten, deshalb fällt er diesmal aus...

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Wieviel Eintritt wollt Ihr aus den Zuschauern herauspressen?

Derzeit liegt der Preis bei 12,— DM pro Nase.

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel?

200.000 weitere Schulden-Mark wären derzeit drin.

So, und damit die Langohren demnächst auch lange Gesichter machen, schnappt Ihr Euch bitte umgehend eine Postkarte und notiert darauf die Antworten. Wenn Ihr uns das Kärtchen jetzt noch schickt, passiert Folgendes: Erstmal werden alle Zuschriften fein säuberlich ausgewertet, dann verfüttern wir das Ergebnis an den Bundesliga Manager, der uns daraufhin ein Resultat kundtut, das wir Euch im nächsten Heft verraten. Dort steht auch (in der Ruhmeshalle), ob Ihr zu den Glücklichen zählt, die einen unserer phänomenalen Motivations-Förderer gewonnen haben, die wir auch dermal wieder unter allen Einsendern verlosen:

1 x Premiere  
3 x Joker Shirt  
3 x Sammelordner

Fehlen nur noch die üblichen Standard-Hinweise: Briefmarke nicht vergessen, Absender auch nicht — und zieht Euch schön warm an, wenn Ihr zum Briefkasten geht, gell! Damit Ihr auch wißt, wohin Euer Schrieb soll, folgt nunmehr ausnahmsweise unser bestgehütetes Geheimnis — die Adresse:

Joker Verlag  
Kicker Cup  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

### Paarungen: 16. Spieltag

FC JOKER	—	Langohrer SK
Battle Kumpans	—	Hardball Killers
Raschmehr	—	Berlin East/West
Un. Hofftschwer	—	Indianerbones
Bummico	—	AMS
Playpower	—	Maniac Menschen
Blue Beiß	—	Wurmata Wolfshreck
Austerwitz	—	Dragonfight
Opafun	—	Bodo Tiltners
Hammerfoot	—	Might & Matschig

### Ergebnisse: 15. Spieltag

Wurm. Wolfshreck	—	FC JOKER	0:1
Hardball Killers	—	Bummico	1:1
Bodo Tiltners	—	Hammerfoot	2:4
Indianerbones	—	Opafun	2:4
Berlin East/West	—	Austerwitz	3:0
Maniac Menschen	—	Un. Hofftschwer	1:3
AMS	—	Raschmehr	0:4
Might & Matschig	—	Blue Beiß	2:2
Dragonfight	—	Playpower	3:0
Langohrer SK	—	Battle Kumpans	2:1

### Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	—	v.	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	53	470.000
4)	Bröselmair	Abw	17	26	320.000
5)	Joker	Abw	—	26	190.000
6)	Nettelbeck	Abw	—	v.	220.000
7)	Freckmann	Abw	19	21	60.000
8)	Ponikwar	Mit	15	8	260.000
9)	Regnet	Mit	12	28	220.000
10)	Celal	Mit	11	16	190.000
11)	Magenauer	Mit	—	35	250.000
12)	M. Labiner	Mit	14	47	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	7	25	140.000
14)	Stein	Ang	3	14	100.000
15)	B. Labiner	Ang	9	29	230.000

### Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

### Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	24:6	38:18
2) Un. Hofftschwer	23:7	40:20
3) Opafun	21:9	35:15
4) Hammerfoot	19:11	41:17
5) Might & Matschig	19:11	27:19
6) Berlin East/West	18:12	28:22
7) Bummico	16:14	28:23
8) Blue Beiß	16:14	23:22
9) FC JOKER	16:14	25:29
10) Battle Kumpans	15:15	28:24
11) Langohrer SK	14:16	22:29
12) Indianerbones	14:16	23:38
13) Raschmehr	13:17	33:30
14) Bodo Tiltners	13:17	29:27
15) Wurm. Wolfshreck	13:17	26:30
16) Austerwitz	11:19	26:34
17) Playpower	11:19	18:33
18) Dragonfight	9:21	16:34
19) AMS	8:22	14:31
20) Hardball Killers	7:23	15:40



# WIAL

## Versand Service GmbH

# WIAL-VERSAND GmbH

**Liegnitzerstraße 13**  
**8038 Gröbenzell**  
**Telefon 08142/9011 & 8079**  
**Telefon 08142/8273**  
**Telefax 08142/54654**

### Amiga

1888 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB  
 ADVENTURE COLLECTION DT. ANL 1 MB  
 AM ST H THUNDERHAWK DT.  
 ARTEUS 320 DT. 1 MB  
 AIR SUPPORT DT. ANL  
 AIR WARRIOR 1 MB  
 AGONY DT.  
 AMBERSTAR 1 MB KOMPL DT  
 ANONS GAME CREATOR KOMPL DT. VERSION  
 ANONS COMPILER  
 ANOTHER WORLD DT. ANL  
 AQUATIC GAMES DT. ANL  
 AQUAVENTURA DT. ANL  
 ASHES OF EMPIRE KOMPL DT. 1 MB  
 ASSASSIN DT. ANL  
 B.A.T. 2 DT. ANL 1 MB  
 BANE OF COSMIC FORCE DT. VERSION 1 MB  
 BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL 1 MB  
 BATTLEBLE DT. ANL  
 BATTLEFIELD DATA DISK DT. ANL  
 BIRDS OF PREY DT. 1 MB  
 BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPIATION  
 BLACK CHIMP 1 MB DT. ANL  
 BLACK DOG KOMPL DT  
 BUCK ROGERS 2 MATRIX CUBES 1 MB  
 BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL DT  
 CALIFORNIA GAMES 2 DT. ANL  
 CAMPAIGN DT. ANL 1 MB  
 CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE DT. ANL  
 CASTLES DT. ANL  
 CASTLES DATA DISK DT. ANL  
 CASTLES OF DR. BRAIN KOMPL DT. 1 MB  
 CENTERBASE DT. ANL 1 MB  
 CHAMPAIGN DT. ANL 1 MB  
 CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB  
 CHAMPIONSHIP MANAGER DT. ANL 1 MB  
 CIVILIZATION 1 MB DT. VERSION  
 COOL CROC TWINS DT. ANL  
 CONFLICT KOREA 1 MB  
 CONQUESTOR KOMPL DT.  
 CONQUESTOR DATA DISK KOMPL DT  
 CONQUEST OF THE LONGBOY 1 MB  
 COVER GIRL STRIP POKER  
 COVERT ACTION 1 MB DT. ANL  
 CRAZY CARS 3 DT. ANL  
 CREEPERS DT. ANL  
 CRUISE FOR A CORPSE KOMPL DT  
 CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL 1 MB  
 CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB  
 CYTRON DT. ANL  
 DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB  
 D-GENERATION DT. ANL  
 DAS SCHWARZE AUGE  
 DIE SCHOKSALSKINSE 1 MB KOMPL DT  
 DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL DT. 1 MB  
 DINGDA KOMPL DT.  
 DOJO DAN ANL DT.  
 DUNE KOMPL DT. 1 MB  
 DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL  
 ELYRIA 2 KOMPL DT. 1 MB  
 EPIC DT. ANL  
 ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL  
 EYE OF THE BEHOLDER KOMPL DT. 1 MB  
 EYE OF BEHOLDER 2 ENGL 1 MB  
 EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL DT. 1 MB  
 F14/18 DT. ANL 1 MB  
 F15 STRIKE EAGLE 2 DT.  
 FACE OF ICEHOCKEY DT.  
 FATE - GATES OF DAWN KOMPL DT  
 FIRE & ICE 1 MB DT. ANL  
 FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.  
 FOOTBALL MANAGER 3 DT. ANL 1 MB  
 FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB  
 GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB  
 GLOBAL EFFECT DT. ANL 1 MB  
 GOBLINS DT. ANL  
 GODS DT.  
 GOLF MICROPROSE DT. 1 MB  
 GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER  
 GUNSHIP 2000 DT. ANL 1 MB  
 GUY SPY 1 MB  
 HARPOON 1.21 DT. ANL  
 HARPOON 1.21 BATTLESET 4  
 HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL  
 HEAD TO HEAD F15 ST. FIGHTER & MB 20 SUPP.  
 HEMBALL DT. VERSION 1 MB  
 HOKUMA KOMPL DT. 1 MB  
 HISTORY LINE 1914-1918 DT. 1 MB  
 HOOK DT. ANL  
 HUMANS DT. ANL  
 INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT.  
 INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE DT. ANL  
 ISHAR DT.  
 JIMMY WHITE SHOOTER DT. ANL  
 JAGUAR XJ 220 DT. ANL  
 JIM POWER DT. ANL  
 JOHN BARNES SOCCER DT. ANL  
 JOHN MADSEN FOOTBALL DT. ANL  
 KATHEDRALE KOMPL DT.  
 KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL DT.  
 KNIGHTS OF THE SKY DT. ANL 1 MB  
 LARRY 5 1 MB KOMPL DT.  
 LAURA BOY 2 - BADGER OF AMORRA - 1 MB  
 LEANDER DT.  
 LEGEND DT. ANL  
 LEGEND OF KYRANIA 1 MB  
 LEGEND OF VALOUR DT. ANL 1 MB  
 LEGEND OF FARGAIL KOMPL DT  
 LEMMINGS 2 DT. ANL 1 MB

### Amiga

LEMMINGS 2 DT. ANL 1 MB  
 LIFE & DEATH 1 MB  
 LIVERPOOL DT. ANL  
 LOOM KOMPL DT.  
 LORDS OF THE RINGS DT. 1 MB  
 LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL  
 LOTUS 3 - THE FINAL CHALLENGE DT. ANL  
 LURE OF TEMPTRESS 1 MB ANL DT  
 M4 TANK PLATOON DT.  
 MAD TV 1 MB KOMPL DT  
 MAD TV DATA DISK KOMPL DT.  
 MAGIC POCKETS DT.  
 MANCH. UNITED EUROPE DT.  
 MARRAC MANSION KOMPL DT  
 MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL  
 MEGA SPORTS DT. ANL  
 MEGATRAVELLER 2 1 MB  
 MIGHT & MAGIC 3 1 MB KOMPL DT  
 MONKEY ISLAND KOMPL DT. 1 MB  
 MONKEY ISLAND 2 KOMPL DT. 1 MB  
 NIGEL MANSSELL RACING DT. ANL 1 MB  
 NO SECOND PRICE DT. ANL 1 MB  
 NOVA 9 1 MB  
 OUTRUN EUROPE DT.  
 PALADIN 2 DT. ANL  
 PANZERBATTLES 1 MB  
 PARASOL STARS DT. ANL  
 PATRIOTER KOMPL DT. 1 MB  
 PERFECT GENERAL 1 MB  
 PERFECT GENERAL DATA DISK  
 PINKAL FANTASIES DT. ANL  
 PGA GOLF COURSE DISK DT. ANL  
 PGA TOUR GOLF INC. COURSES DT. ANL  
 PINKAL DREAMS DT. ANL  
 PIRATES DT.  
 PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL 1 MB  
 POLICE QUEST 1 1 MB KOMPL DT  
 POOL OF DARKNESS 1 MB  
 POPULOUS 1 WORLD EDITOR DT. ANL  
 POPULOUS 2 DT. ANL 1 MB  
 POPULOUS 3 PLUS DT. ANL 1 MB  
 POPULOUS 3 SCENERY - CHALLENGE DT. ANL  
 PREMIERE DT. ANL 1 MB  
 PROJECT X DT. ANL  
 PROPHECY OF THE SHADOW 1 MB  
 RUSH OVER DT. ANL  
 RAILROAD TYCOON KOMPL DT. 1 MB  
 RED ZONE DT. ANL  
 REGENT KOMPL DT. 1 MB  
 RISKY WOODS DT. ANL  
 ROBOCOON - JAMES BOND 2 DT. ANL  
 ROBOCOOP 3 KOMPL DT  
 SABRE TEAM DT. ANL 1 MB  
 SCENARIO - THEATRE OF WAR - KOMPL DT. 1 MB  
 SECRET OF SILVER BLADES 1 MB  
 SENSIBLE SOCCER DT. ANL  
 SHADOWLANDS DT. ANL  
 SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL  
 SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB  
 SIM ANT KOMPL DT. 1 MB  
 SIM CITY / POPULOUS PACK  
 SIM EARTH DT. 1 MB  
 SIMPSONS  
 SOCCER STAR COMPIATION  
 SPACE MAX KOMPL DT. 1 MB  
 SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL DT.  
 SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL  
 SPORTS COLLECTION - STARBYTE DT. ANL  
 STARBYTE HD - COLLEC. KOMPL DT.  
 STEEL EMPIRE DT. ANL 1 MB  
 STEIGENBERGER HOTELM. KOMPL DT  
 STORM MASTER DT. ANL  
 STRIKE FLAET DT.  
 STRIKER DT. ANL  
 SUPER TITLES DT. ANL 1 MB  
 SWORD OF HONOUR  
 TEAM YANKEE 2  
 TACITUS ISLANDS 1 MB DT. ANL  
 TERMINATOR 2  
 THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB  
 THEIR FINEST HOUR MISSION 1  
 TITUS THE P.O.A. DT. ANL  
 TRADERS DT.  
 TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1 MB  
 TROGLERS DT. ANL  
 UTOPIA DT. 1 MB  
 UTOPIA - NEW WORLDS DT. ANL  
 VIDEOBOY  
 VIKING FIELDS OF CONQUEST DT. ANL  
 VROOM DT. ANL  
 VROOM DATA DISK DT. ANL  
 WARRIORS OF REYLEYNE 1 MB  
 WARRIORS  
 WAXWORKS KOMPL DT. 1 MB  
 WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB  
 WETTER DAS ...  
 WING COMMANDER 1 DT. ANL 1 MB  
 WINTER CHALLENGE - THE GAMES - 1 MB  
 WINTER SUPER SPORTS 98 DT. ANL  
 WINZER KOMPL DT.  
 WILKIN DT. ANL  
 WOLFGANG DT. ANL  
 W.W.F. WRESTLING DT. ANL  
 ZAK MC KNACKEN KOMPL DT.  
 ZOO DT. ANL  
 ZYCONIX DT. ANL

### Amiga Sonderposten

1000 CC TURBO  
 3D CONSTRUCTION KIT, DT. VERS.  
 4D SPORTS DRIVEN  
 4D SPORTS BOXING  
 4 WHEEL COMPIATION  
 ADV. DESTROYER SIMULATOR  
 ADV. TACTICAL FIGHTER 2  
 ALIEN STORM  
 AMAZING SPIDERMAN  
 ARKANOID 2 REV. OF DOH  
 AUSTERLITZ  
 AWESOME 1 MB  
 BARBARIAN 2 PSYCHOSES  
 BARRIS TALE 3 DT. ANL  
 BATMAN THE MOVIE  
 BATTLECHESS 1 DT. ANL  
 BATTLECRAMMO  
 BEACH VOLLEY  
 BETRAYAL  
 BILLARD SIMULATOR 2  
 BLOODWITCH  
 BRIGADE COMMANDER  
 BUBBLE BOBBLE  
 BUCKHORN  
 CADAVRE  
 CELICA GT 4 RALLY  
 CENTURION DES. OF ROME DT. ANL  
 CHASE H. G.  
 CHRONOQUEST 2  
 CHUCK YEAGERS 2.0  
 CODE NAME XEMAN - SIERRA - 1 MB  
 COMBO RACER  
 CONQUEST OF CAMELOT 1 MB  
 CONFIDENTIAL CIRCUS  
 DEADLINE INFOCOM  
 DEFENDER OF THE CROWN  
 DEUTEROS 1 MB  
 DOUBLE DRAGON 2  
 DOUBLE DRAGON 3  
 DRIVE ME CRAZY COMPIATION  
 E - MOTION  
 E.L.F.  
 ENCHANTER INFOCOM  
 F-16 COMBAT PILOT  
 FERRARI FORMULA 1  
 FINAL FIGHT  
 FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. HANDBUCH  
 GAUNTLET 3  
 GHOSTBUSTERS 2  
 GO FOR GOLD - SOMMER SPIELE  
 GREAT COURTS 2 DT. ANL 1 MB OHNE VERPACKUNG  
 GREG NORMAN ULTIMATE GOLF  
 HARD DRIVEN 2  
 HEART OF CHINA DT. ANL 1 MB  
 HITCHHIKERS GUIDE INFOCOM  
 IMPERUM DT. ANL  
 INTERNATIONAL ICEHOCKEY  
 INTERNATIONAL KARATE PLUS  
 ISHDO  
 ITALIA 90 SOCCER  
 JACK NICLAUS GOLF 1 MB  
 JAKINGER KIMM SQUASH  
 JAMES BOND UNDERWATERAGENT  
 JUPITERS MASTER DRIVE  
 KINGS QUEST 1 1 MB  
 KINGS QUEST 2 1 MB  
 KINGS QUEST 3 1 MB  
 KINGS QUEST 5 DT. ANL 1 MB  
 KLAX  
 LAST NINJA 2  
 LAST NINJA 3 DT. ANL  
 LEATHER GODDES OF PHOBOS INFOCOM  
 LEMMINGS  
 LEMMINGS DATA DISK  
 LEMMINGS STAND ALONE 100 LEVELS  
 LONGBAD RAC RALLY  
 LORDS OF THE RISING SUN  
 MAGIC LAND DIZZY  
 MAGNETIC SCHOOL COMPIATION  
 MEGA LO-MANIA / FIRST SAMURAI PACK  
 MEGA THING  
 METAL MASTERS  
 MIDWINTER 2 KOMPL DT. 1 MB  
 MU.D.S. KOMPL DT  
 MYSTICAL  
 NORTH & SOUTH  
 OIL IMPERIUM KOMPL DT  
 PARMANIA  
 PANG  
 PAPERBOY 2  
 PARAMAX DT. ANL  
 PLANETFALL  
 PLOTTING  
 POKER STAR 17 & 4 KARTENSPIELE  
 POLICE QUEST 1 1 MB  
 POLICE QUEST 2 1 MB  
 POPULOUS DT  
 POPULOUS DATA DISK DT.  
 POWERDRONE  
 PUZZNIK  
 RAINBOW ISLANDS  
 RAILROAD TYCOON ENGL VERSION 1 MB  
 RIB 3 BASEBALL  
 RICK DANGEROUS 1  
 ROCKET RANGER DT. VERSION  
 ROCK 'N' ROLL  
 RODEO GAMES  
 ROLLING RÖNNY

### Amiga Sonderposten

SCRAMBLE SPIRITS  
 SHADOW OF THE BEAST 2  
 SHERIDAN M4  
 SHINGU  
 SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT  
 SHUTTLEPACK CAFE  
 SKUNKWORM  
 SKY OR DIE DT.  
 SKYCHASE  
 SOCCERMANIA COMPIATION  
 SPACE HARRIER 2  
 SPACE QUEST 1 1 MB  
 SPACE QUEST 2 1 MB  
 SPACE QUEST 3 1 MB  
 SPEEDBALL 2 DT. ANL  
 STARFLIGHT 2 DT. ANL 1 MB  
 STRATEGO  
 SUPAFLEX  
 SUPERCARS 2  
 SUPER MONACO GRAND PRIX  
 SUPER OFF ROAD RACER  
 SWITCHBLADE 2  
 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1  
 TERNES CUP  
 TETIS  
 TIC BRACK TENNIS  
 TREASURE ISLAND DIZZY  
 TURBO OUTRUN  
 TURRICAN 2 DT. ANL  
 TV SPORTS FOOTBALL  
 UNREAL 1 MB  
 UMS 2 DT. ANL 1 MB  
 UNTOUCHABLES  
 VOLLEYBALL SIMULATOR  
 WATERLOO  
 WILLY BEAMISH DT. ANL 1 MB  
 WISHERINGER  
 WOLFPACK DT. ANL 1 MB  
 WONDERLAND 1 MB  
 ZORK 1 - 3

Abgabe nur solange der Vorrat reicht

### Zubehör

AMIGA ACTION REPLAY 3, A 500 199,00  
 AMIGA ACTION REPLAY 3, A2000 219,00  
 INTERNES LAUFWERK A 500 3,5" 159,00  
 INTERNES LAUFWERK A 2000 3,5" 149,00  
 JOYSTICK COMPETITION PRO 6300 29,00  
 JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 29,00  
 JOYSTICK COMPETITION PRO MINI 29,00  
 JOYSTICK PRO STAR MINI 34,00  
 MOUSEJOYSTICK UNISCHALTER 49,00  
 MOUSEJOYSTICK VERLÄNGERUNG 9,00  
 SHINGO EXPRESS 3 99,00  
 X-COPY TOOLS 5.2 inkl. Hardware 74,00

### Diskettenlaufwerke

3,5" FLOPPY Laufwerk A500-A2000, abschaltbar, RRD-KB, 130,00  
 extrem leise, Superultra 25 min hoch kompl. anschlussfertig

5,25" FLOPPY  
 extern A500-A2000, abschaltbar, 40/50 Tr/min.  
 komplet. anschlussfertig

### Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN.  
 ABSCHALTBAR, 4 MEGABIT CHIPS, AKKU-UNTER 69,00  
 1,5 MB SPEICHER INTERN A 500 239,00  
 1,5 MB MAXICARD AMIGA 500  
 INTERN MIT 1,5 MB BESTÜCKT, UMR 279,00  
 2,0 MB MAXICARD AMIGA 2000  
 AUF 5 MB AUFRÜSTBAR 319,00

### Leerdisketten

5,5" 2DD NoName 10er 9,00  
 3,5" 2HD NoName 10er 19,00  
 5,25" 2DD NoName 10er 5,00  
 5,25" 2HD NoName 10er 12,00

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

### Mäuse

GENUS TRIPLE MAUS 49,00  
 MAUSMASTE 4,00  
 REIS-MAUS INCL. PAD & HALTER 59,00

### Sonstiges

BOX 62 STCK 3,5" DISKETTEN 19,00  
 BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN 19,00

\* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten  
 Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00

Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8,00 • Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00



The unbelievable  
**AMIGA**  
 THE THIRD ANNIVERSARY





# KLEINANZEIGEN

## SUCHE HARDWARE

Hallo Amiga-User! Ein hilfloser Bastler sucht nicht mehr gebrauchte (auch defekte) Hardware! Alte Amiga-Modelle, Floppies, Festplatten, Joysticks, Mäuse! Biete je nach Zustand bis 25 DM (bei noch funktionierenden Geräten kann's auch mehr sein); Malik Gärtner, Nr. 9, O — 8251 Nümmen.

Suche int. Speichererweiterung auf 2,5 MB + bis 100 DM; Action Cartridge 4 80 DM, außerdem Festplatte m. Controller 52-80 MB für bis zu 600 DM; Thomas Zenk, Hanns Rothbarth-Str. 17, 2400 Wismar.

Suche Soundsampler-Hardware bis 50 DM oder tausche gegen TV-Modulator; Tel. 0234/799665.

Suche günstig eine Festplatte für Amiga 500, 100% in Ordnung, 52MB; Thomas Kuß, Meier-ru-Eisenweg 8a, 4800 Bielefeld 1.

Wer würde einen Amiga geg. seinen PC tauschen? Euro XT, 20MB HD, Monochrom-Monitor, Drucker, 1000 Blatt Endlospapier, MS-DOS, 1/4 Jahr alt, wegen Systemwechsel zu verkaufen! Peter Franke, Schmiedestr. 32, 8000 München 60, Tel. 089/8342467.

Suche kompletten Amiga 500 (100% OK) m. diversen Zubehör und Monitor! Biete 100DM. Tel. 0511/485162 (Marcen). Verkaufe außerdem Sega Game Gear m. viel Zubehör, NP 1300 DM, VB 750 DM.

Hallo! Suche Amiga 500 mit soviel Zubehör wie möglich! Alles muß aber 100% OK sein! Gehe bis 500 DM. Schickt Eure Angebote an Alexander Driessen, Am Hohen Raum 2, 8485 Floss.

Nehme jeden Amiga-Schrott (kostenlos), übernehme Portokosten! Es eilt! Hendrik Moebus, Welzenstr. 18, O — 5400 Sandershausen.

Suche Amiga 500 mit 1MB-Speichererweiterung und Farbmonitor für 500 DM bis 600 DM; Ronny Schmidt, Nordring 62, O — 8909 Gellitz.

Hallo Amigas! Suche für meinen A500 einen Soundsampler (Techno Sound Turbo)! Biete dagegen 5 Originale (Beach Volley, New Zealand Story, Stormlord, F/A-18 Interceptor m. Codescheibe, Appetizer); Dirk Beller, Friedrich-Ebert-Str. 12, O — 7403 Lucka.

Suche defekte A500/A500+ zum Reparieren oder Ausschlechten! Zahle Porto! Karsten Neumeister, Lindenstr. 31, 8012 Ottobrunn.

Amiga 500 für's kleine Geld gesucht! Einen defekten nehme ich auch! Amiga 2000 defekt? Schrottpreis! Da schlage ich zu! Frank Buchal, Am Feldgehölz 1, O — 8080 Dresden.

Suche guten, funktionsfähigen, gebrauchten Drucker, sowie Software zum Drucken! Schreibt an Jochen Moser, Prinz-Weimar-Str. 2, 7570 Baden-Baden. Suche auch Games!

Suche Commodore Colour-Stereo-Monitor A 1084 S m. Anschlusskabel an A500 und C64. Zahle bis zu 200 DM. Bitte Monitoralter und -beschreibung an Markus Strubel, Am Klingelsberg 11, 5227 Windeck/Rosel. Suche auch Speichererweiterung!

Suche Computer-Schrott! Nur Amiga! Computer, Floppies, Drucker, usw.. Grundsätzlich, übernehme jedoch Porto! Gebauer Matthias, Hauptstr. 52, O — 8405 Strehla.

Suche 52MB-Festplatte oder 105 mit 8MB RAM-Option! Zahle 600 DM, wenn 100% OK, mit Controller für Amiga 500; Tel. 030/7711827 (Andreas).

Hilfe! Mein DF0: ist im Arsch! Wer hat seinen Amiga ausgeschlachtet oder braucht sein Laufwerk nicht mehr? Ohne DF0: geht nix! Wenn möglich kostengünstig! Tel. 0911/620167 (Daniel).

Bastler sucht kostenlos Computer-Schrott vom kleinsten Amiga bis zum größten PC sowie Zubehör (Drucker, Floppies, etc.) Übernehme Versandkosten!

Der Umwelt zuliebe suche ich defekte Amigas und PCs, kostenlos! Übernehme Portokosten! Tel. 0541/17691 (Martin).

Suche Wechselfestplatte für A500, evtl. auch int. Festplatte! Tel. 0611/305855, Markus Wiegand, Beethovenstr. 15, 6200 Wiesbaden.

Suche dringend für A500 1,8 oder 2MB-Speichererweiterung m. Uhr (100% OK). Zahle bis 200 DM! Schreibt an Ralf Niedwies, Siedl. 20, O 8281 Kalkreuth.

Defekte Amiga 500-3000 von Bastler gesucht, zahle 200-300 DM. Tel. 0241/574544 oder 02371/32555 (Thomas).

Suche interne 2MB-Erweiterung für A500; Tel. 05253/3285.

Suche Festplatte für A500 plus. Zahlung nach VB, wenn 100% OK. Kapazität 120 MB. Angebote an Marcel Butzki, Nennhauser Damm 31D, 1000 Berlin 20, Tel. 030/3660482. (Muß im Umkreis o. in Berlin sein!)

Suche preisgünstig Monitor Philips 8833-II o. Commodore 1084 sowie Drucker Star LC-20 o. Citizen 224 color; Matthias Lang, Braugartenstr. 2, O — 4273 Großbörner.

Suche für Amiga 500 einen Farbmonitor bis 300 DM. Also ruft schnell an! Tel. 0821/706962 (Andreas).

Suche A500 m. 1MB und TV-Modulator für ca. 500 DM oder tausche geg. C-128 m. Monitor, 2 Floppies, 2 Joysticks, Maus, ca. 300 Disks, 30 Originale. Wenn möglich im Raum Essen; Tel. 0201/538404 (Mathias).

Suche günstiges 2. Laufwerk für A500. Zahle bis zu 70 DM. Angebote an Sindy Brenisch, Str. der Jugend 7, O — 4401 Vockerode; Kaufe auch billige Soft und tausche auch - schickt Eure Listen (bevorzugt Adv.).

Suche preisgünstiges ext. Laufwerk und Speichererweiterung auf 2-2,5MB für A500. Suche ebenfalls Rollenspiele für Amiga und PC. Tel. 05084/6219 (Stefan).

## BIETE HARDWARE

Verkaufe C-64 mit Floppy! Dazu gibt es mehr als 50 Disks, Geos 2.0, Mega Pack 1, Diskettenbox. Das alles für nur 450 Mark! Extra verkaufe ich Drucker (MPS 1270-Tintenstrahlr.) für 250 DM; Alexander Hellwig, Cirkustr. 1, O — 8010 Dresden.

Speichererweiterung auf 1MB für A500 m. Uhr, abschaltbar, 55 DM; Video-Adapter A520, 40 DM; Tel. 0561/822441.

Verkaufe Game Boy (1/2 Jahr alt) + Tetris, Nemesis und Super Mario Land für 180 DM; Gunter Kreuziger, Postfach 28, 6101 Brensbach 2.

Verk. Amiga 500 in Corner Umbausatz m. 2,5 MB RAM, 2. Laufwerk, 2 Joysticks, Maus + Pad, div. Spiele (Indy 3, Bad Company, Kick Off, X-Copy Prof.); Preis VB, Tel. 06427/8738 (Stephan).

\*Super\* Wer tauscht seinen Amiga gegen ein C-128D + 100 Disks + Löcher + Diskbox + Maus + Joystick + 10 64'er-Hefte + 6 Bücher? Alles 100% in Ordnung! Andreas Kraft, Schulberg 8, O — 6502 Gera/Liebschwitz.

Verkaufe Amiga 500, 1MB RAM, 30MB Festplatte, Rocknight (Virenschutz), 2.LW, Monitor, Handbücher, Joker-Hefte, Joysticks, Disk-Box. Alles 100% OK; NP ca. 2600 DM für nur VB 1800 DM; 08841/8816.

Verkaufe A500, 5 1/4 Laufwerk, 2MB Speichererweiterung, 740 5 1/4 Disks, 180 3 1/2 Disks, 9 Disk-Boxen, 1 Joystick, Orig. Imperi-

um, Boulder Dash usw.; NP 240 DM, VB 1350 DM; Michael Stolz, Tel. 06575/8853.

A500 + Kickum 1.3/2.0 + Erw. + HD A590 + 2MB RAM + Panasonic Drucker KX-P1081 und Zubehör - in Zustand, 1500 DM; Tel. 08634/5819.

Verkaufe C-64 m. Floppy 11T 1451 und Datensette sowie 100 Disks m. Box u. Originalspielen für 600 DM alles zusammen! Jens Richter, Dammstr. 51, O — 9200 Freilberg.

Verkaufe Amiga 500, 1MB, Monitor 1084S, 3 Laufwerke, 3 Joysticks, 20 Original-Spiele, 2 Data Becker-Bücher, 15 Computerhefte, 6 Mon. alt. NP: 4500 DM, VB: 1800 DM; Tel. 0941/7877730 ab 18 Uhr.

A500, Farbmonitor Philips CM8833, Freer Cartridge X-Power pro, Deluxe Paint 2, Deluxe Print, 3D Construction Kit und 2 Joysticks für 1200 DM; Tel. 04102/50531 (Felix Zwillingenberger).

Verkaufe 8 Mon. alten C-64II m. Diskfloppy, Software und Diskettenbox für 500 DM; Jürgen Schubert, Götzenaustr. 8, O — 7700 Hoyerwerda.

C64II u. 1541II, Monitor 1802, Drucker 1230 m. 150 Disketten, Maus, Handbücher + Druckerpapier, nur 1/2 Jahr alt, zum Preis von 1200 DM - NP 1600 DM; Marcel Lindner, Straußenstr. 44, O — 5300 Weimar.

Hallo Computer-Freaks! Ich verkaufe meinen Amiga 500 m. TV-Modul, 1MB, 1 Joystick, ca. 15 Originale + 120 weiteren Disks für 1150 DM (nur kompl.); Tel. 05433/6695 (Timo).

Verkaufe Amiga 500! 1MB, 2. Laufwerk, TV-Mod., 2 Joys, 60 Leerdisk! 7 Amiga Joker + 15 andere, Abdeckhaube, Orig. Soft! Alles ca. 1 Jahr alt und originalverpackt! VB 1000 DM! Tel. 05753/4416 (Martin).

Amiga 2000 + Monitor (Stereo) 1084S, 4 Wochen alt, NP 1998 DM; Drucker Citizen, NP 749 DM; Das Amiga Buch, Spiele, 2 Joysticks, Hefte, Amigaspielsbuch - zusammen für nur 2200 DM; Jörg Hamann, Goethestr. 57, O — 1160 Berlin.

Spotbillig! Verk. A500, 1MB, Monitor, 50 Originale, Zubehör, evtl. Drucker für nur 1350 DM! (Geräte 1 Jahr alt und in Top-Zustand!) Tel. 089/7236123 (Andi). Verkaufe auch Mega Drive + 5 neue Spiele für 400 DM; Andreas Hakner, Schäfflarstr. 162, 8000 München 70.

Verkaufe Drucker Star LC-20, neuwertig für DM 340,-; Karin Jülich, Tel. 06343/2097.

Amiga 500 (gut gepflegt, 1 1/2 Jahre alt) + Monitor 1084S, 1MB Speicher, 2 Mäuse, 3 Joysticks, 2 Originale; NP ca. 1660 DM - für 1000 DM (VB) abzugeben; Tel. 02152/52694 (Domlnik).

Verkaufe Amiga 2000, erst 4 Monate alt, 20MB Festplatte, externes LW, Logitechnomouse, Star LC-10 Colour-Drucker, original Deluxe Paint IV, Indiana Jones III, Zak McKracken, Populous für 2500 sFr; Marco Fontana, Birkenstr. 10, CH — Winterthur.

Verkaufe Amiga 500 u. Speichererweiterung 512 KB, Abdeckhaube, Appetizer, PD's, Leerdisk für 499 DM. Tel. 09306/1488.

Verkaufe Amiga 500, leicht defekt, 150 DM, Action Replay 100 DM, 2. Floppy 100 DM, Computerzeitschriften 3-6 DM, C-64-2 125 DM, 1541-2 150 DM, Star LC-10 250 DM, Philips CM 8833 350 DM; 02351/52852 (Sascha).

Verkaufe Amiga 500 m. Speichererweiterung 1MB, 2. LW, Star LC 10 Colour Drucker, HF-Modulator, Handbücher, Maus und Original-Disketten. Tel. 02521/77625 (Andi). Computer ist 3 Jahre!

Verkaufe Amiga 500 für den lächerlichen Preis von 450 DM. Ach ja, 40 Games und 'ne Speichererweiterung sind auch dabei! Tel.

# GALAXY

1669	89.-
AIR SUPPORT	69.-
AIRBUS 320	99.-
AMBERSTAR	89.-
AMOS DT.VERS.	139.-
APIDYA	65.-
AQUATIC GAMES	69.-
ASHES OF THE EMPIRE	99.-
BARBARIAN 2 PSY.	29P
BATTLE ISLE	89.-
-DATA DISC 1	49.-
BEHOLDER 2	89.-
BITMAP BROTHERS I	69.-
BLACK CRYPT	69.-
BUNDESL.MAN.PRO.	89.-
CALIFORNIA GAMES 2	69.-
CENTERBASE	79.-
CIVILISATION	99.-
COLOSSUS CHESS X	19P
CONQUESTADOR	79.-
COVERT ACTION	89.-
DELIVERANCE	69.-
DREADNOUGHTS	89.-
-DATA DISC JE	49.-
EASY AMOS	99.-
EPIC	79.-
EXODUS 3010	79.-
EYE OF THE BEHOLD.2	89.-
F15 STRIKE EAGLE II	89.-
F16 FALCON 34.-	
FIRE & ICE	69.-
GATEWAY T.SAV.FRONT.	39P
GRAHAM TAYLOR MAN.	69.-
GRAND PRIX	89.-
HEXUMA	99.-
HUMANS	69.-
JAGUAR XJ220	69.-
JOHN MADDEN FB.	69.-
KNIGHTS O.T.SKY	89.-
LINKS	99.-
LORDS O.RIS.SUN	34P
LORD OF THE RINGS	89.-
LOTUS ESPRIT 3	69.-
LURE O.T.TEMPTRESS	79.-
MAD TV	89.-
MIGHT & MAGIC 3	89.-
PALADIN 2	69.-
PATRIZIER	89.-
PERFECT GENERAL	89.-
POLICE QUEST 2	89.-
POPULOUS 2	69.-
POPULOUS EDITOR	25P
POWERHITS	69.-
PREMIERE	79.-
PUSH OVER	89.-
RAILROAD TYCOON	89.-
RED ZONE	69.-
REGENT	89.-
RISKY WOODS	69.-
SEC.O.MONKEY ISL.2	89.-
SENSIBLE SOCCER	69.-
SHAD.O.BEAST 2	29P
SHAD.O.BEAST 3	69.-
SILENT SERVICE II	99.-
SPACE MAX	79.-
SPECIAL FORCES	89.-
TRODDERS	69.-
VR00W	59.-
WING COMMANDER	109.-
WIZARD	89.-
WOLFGANG	99.-
ZOO	69.-

**089/7605151**  
**089/7470689**  
**PLINGANSERSTR.26**  
**8000 MÜNCHEN 70**



# Okay Soft

An Graben 2/W-8471 Weiding  
Tel. 09674-1279 Fax -1294

hotline news -8405

## SONDERPREISE

Hard's Tale 3	DA	29,90
Lemmings-Disk	DA	31,90
Lemmings-More Lem.	DA	30,90
1989	DV	66,90
Alphus A 320	DA	85,90
Amberstar	DV	71,90
Ashes of Empire	DA	81,90
Bane of Cosmic Forge	DA	66,90
Bargon Attack	DV	66,90
Battlefields Manager Pro	DA	53,90
Calibornus Games II	DA	60,90
Centerbase	DV	73,90
Conquestador-Disk	DA	39,90
Conquest of Long Bow	DA	73,90
Cool Croc Twins	DA	53,90
D. Canastan	DA	47,90
Dark Queen of Krynn	DV	59,90
Das schwarze Auge	DV	66,90
Der Patrizier	DA	63,90
Disaster	DA	63,90
Dojo Dan	DA	53,90
Duke	DV	66,90
Elvira 2	DV	66,90
Epic	DA	63,90
Eye of Beholder II	DV	77,90
Grand Prix	DA	72,90
Guy Spy	DA	39,90
Haberdill	DA	66,90
Hook	DA	53,90
Humano	DV	69,90
Jaguar XJ 220	DA	53,90
Kid's Quest 5	DV	66,90
Laura Bow II	DV	66,90
Larry 3	DV	66,90
Links	DV	71,90
Lincoln Course	DV	34,90
Liverpool	DV	63,90
Lure of the Temptress	DV	63,90
Mad TV	DV	66,90
Might + Magic 3	DV	66,90
Monkey Island 2	DV	77,90
Nova 5	DV	73,90
Pacific Island	DA	63,90
Perfect General	DA	71,90
Police Quest 3	DV	66,90
Premiere	DV	63,90
Scrabble Soccer	DA	53,90
Sim Art	DA	77,90
Sim Earth	DA	69,90
Soccer Star	DA	58,90
Space Quest 4	DV	55,90
Special Forces	DV	72,90
Steel Empire	DV	63,90
Storm Master	DV	63,90
Treasures of Sav.Front	DA	75,90
Willy Beamish	DA	66,90
Wizkid	DV	71,90
Zak Mc Cracken	DV	60,90

Lieferbare Komplettliste anfordern!

Nachnahme DM 7,50 Ausland DM 12,50

Vorauszahlung / Stammkunden DM 4,50

## Computersoftware

# Junker

06029/7192

## Artikel Art Preis

Addams Family	DA	64,90
Air Support	DA	69,90
Air Warrior	DA	76,90
Beast 3	DA	64,90
Carl Lewis Chall.	DA	64,90
California Games 2	DA	69,90
Centerbase	DV	69,90
Civilization	DV	84,90
Der Patrizier	DA	69,90
Dojo Dan	DA	69,90
Dr. Brain	DA	69,90
Epic	DA	69,90
Eye of Beholder 2	DA	64,90
Fire and Ice	DV	69,90
Grand Prix F1	DA	82,90
Guy Spy	DA	69,90
Hook	DV	76,90
Ishar	DA	64,90
Jaguar XJ 220	DA	64,90
Jim Power	EV	64,90
Killerball	DA	64,90
Links	DV	82,90
Lotus 3 IIIII	DA	64,90
Lure of the Temptress	DV	76,90
Mega Sports	DA	69,90
Paladin 2	DV	69,90
Premiere	DA	64,90
Push Over	DV	64,90
Regent	DV	76,90
Sexy Droids	DA	49,90
Stone Age	EV	64,90
Vikings	EV	64,90
Wizkid	EV	64,90
Zool	DA	64,90

Lösungen: DM 29,90

Andere Spiele, Anwendungen und Zubehör für den Amiga auf Anfrage

Versandkosten NN: 9,00  
VK: 4,00

Frei ab DM 100,00

Kilianstrasse 9  
8752 Gunzenbach  
06029/7192

089/6907323 erst ab 15 Uhr! PS. Tausche auch  
Linux gegen Game Gear!

Verkaufe Amiga 500, 1MB Speichererw., 2  
LW, 2 Joysticks, Mousepad, Bildschirm Philips  
CM 8833; VB 1300 DM, 100% OK; Tel.  
02693/571

Verkaufe Commodore 64 und ein 5,25"-Lauf-  
werk, 10 Leerdisketten und 2 Original-Spiele  
(Buck Rogers, Combat School) für 300 DM.  
Nur für München und Umfeld! Tel.  
089/7609540

Verkaufe Atari: 520ST, 2 Laufwerke, Mono-  
chrom Monitor, Genius Maus; Preis 450 DM;  
Tel. 06172/26328

Verkaufe Drucker Star LC 200, 9 Nadeln  
(Farbe), für 600 DM - mdt. Handbuch + 1  
Stapel Endlospapier. Tel. 02131/546867

Verkaufe Speichererweiterung auf 1MB, ab-  
schaltbar, in Uhr für Amiga 500 für 50 DM.  
Stefan Kaiser, Tel. 0431/35829, Prinz-Heinr.-  
Str. 3, 1200 Kiel 1

Verk. A500, 1MB-RAM, Monitor 1084 S so-  
wie A590 HD, 2MB-RAM im Festplattenbe-  
trieb und div. Spiele, Zubehör und alle AJ-  
Ausgaben für 1500 DM. H.J. Hofmann, Tel.  
06733/7074

SCSI-Festplatte, 52MB + Controller, randvoll  
m. PD-Software, 600 DM; ATonce A500 + ori-  
ginal MSDos 4.01 und Handbücher 300 DM;  
Robert Schorbogen, Grünal 7, O — 2300  
Stralsund

Verk. Mega Drive (NP 399 DM, 4 Monate alt),  
Pad, Sonic, EA Hockey, Lem. Hockey, Altered  
Beast, Madden II: Alles in Top-Zustand für  
nur 400 DM! Verk. auch A500, Monitor, 50  
Originale, 1MB, Zubehör für nur 1350 DM;  
Tel. 089/7236123

Verkaufe Amiga 500! 2. Laufwerk, 1MB,  
Farbmonitor, über 100 Disks, Joyst., Maus -  
wie neu! VB 1200 DM. Karsten Gerdt, Tel.  
02779/248 ab 12 Uhr

Verkaufe C64 II, 1541 II, Monitor, 70 gute  
Spiele, Handbuch für 500 DM; Tel.  
05324/6322

Jetzt neu! Die Tips- und Trickliste für alle  
Amigas! Über 1100 Cheats, Lösungen, Codes  
und Tips für nur 10 DM! 10 DM an Thomas  
Michele, An der Pfingstweide 6, 6501 Hahn-  
heim

Verkaufe Amiga 500! 1 Jahr alt, mit 1MB  
Speicher, 2 LW, Joysticks, Mouse-Pad, 140  
Disks, Originale, Bücher, TV-Modulator,  
usw. Für 950 DM (NP 1500 DM); Tel.  
04186/7743

A500, 1MB, Farbmon., Lernprg., Spiele,  
Maus, Joystick, Fachbücher - alles Top-Zu-  
stand! VHB 1320 DM; Tel. 0451/475373

NES mit 2 Joypads, Netzteil, Antennenadap-  
ter, 4 Spiele, (Mario Bros. I+II, Dr. Mario,  
Snake Battle'n'Roll) komplett für 300 DM;  
Andreas Reibert, Gartenstr. 10, O — 3301  
Eickendorf

Amiga 500 (1MB), Monitor 1084S, F15 II  
(Orig.), 2 Joysticks, Mousepad, einige Joker-  
Ausgaben, 1 Jahr alt, Bücher, 100% OK für  
1000 DM; Tel. 06323/5529 (auch Einzelver-  
kauf)

Verkaufe Amiga 500 (1MB, KS 1.2 + 1.3), Mo-  
nitor 1084 S, 2LW, Freezer Action Replay 2,  
Logitech-Mouse, Joystick u. div. Originale  
(n.a. Monkey Island, Airbus A320, Dragon's  
Lair 2, PGA-Tour, Digi Paint 3...) für 1500  
DM; Tel. 040/8516094

Amiga 2000C + Monitor 1084S, Action Re-  
play 2, Maus, 2 Joysticks, Orig.-Software, 2  
Diskboxen, Zeitschriften (1 Jahr alt); VB 1800  
DM; Tel. 02734/60367

Amiga 1000 mit Grünmonitor und Maus für  
600 DM; Tel. 07153/31148

Verkaufe Akustikkoppler Dataphone  
S21/234, 1200/3000bps, BTX-Decoder, Multi-  
term Light, DFU Prg., Netzteil für 120 DM  
plus 6 DM Porto; Tel. 0614/51296

Verkaufe C64 und Floppy m. Joystick und Li-  
teratur - oder tausche gegen A500. Nico Schie-  
kel, Melzweg 9, O — 8101 Borsberg

Verkaufe Game Boy mit dem Spiel „Tennis“  
für nur 100 DM! Wenn Ihr Interesse habt,

ruft an: 089/8641019

Verkaufe A500 + Monitor 1084S, Zweitlauf-  
werk (abschaltbar), 512 KB-Speichererwei-  
terung, 286 AT-Emulator 16 MHz, 30 Orig.,  
Disk-Box, Abdeckhaube, Channel-Videocat.  
Preis nach Vereinbarung! Markus Busch, An-  
ton-Hilt-Str. 8, 8356 Riedlthütte

Verkaufe HST-Modem! US-Robotics 14400,  
300-19200 BAUD max. 38400 BAUD V32,  
V42; NP 1650 DM; VB 950 DM + Netzeil;  
Tel. 0299/56465 (Stacho) ab 20 Uhr!

Verkaufe A500, 1MB, Farbmonitor CM8833-  
II, Maus, Mousepad, 2 Joysticks, 54 Leerdisk.,  
40 Orig.-Programme u. Bücher; 34 Jahr alt;  
NP 1500 DM, VB 1199 DM; Bernd Switala,  
Otto-Grotewohl-40, O — 1580 Potsdam

C-64 mit Floppy, Büchern und 45 Disketten  
zu verkaufen (auch einzeln); VB 450 DM;  
Alexander Martin, A-Puschkin-Platz 4, O —  
6900 Jena

Verkaufe aufgenutzten A2000 (70MB-Platte)  
sowie ca. 300 Floppy-Disk und diverse Origina-  
le! Tel. 0421/633213 ab 18 Uhr!

Verkaufe Amiga 500 m. 512 KB Speicherer-  
weiterung u. Uhr für nur 500 DM; Tel.  
0211/7103736 nach 17 Uhr!

Verkaufe Amiga 2000 mit 1084-Monitor und  
vielen Spielen, Joystick u. Maus für 1300 DM;  
Burkhard Piltz, Kirchbohrstr. 71, 6057 Diet-  
zenbach

Verkaufe C64 m. Floppy, Datenset, 2 Diskbo-  
xen, ca. 130 Disks und Büchern (100% OK)  
für 400 DM; Ramon Lohse, Wielandstr. 11,  
O — 7240 Grunau

Verk. Zeitschriften, z.B. Amiga Joker, ASM,  
Powerplay, Amiga Special, Kickstart, Amiga  
DOS, Amiga plus, Diskettenlaufwerk 3 1/2"  
mit Trackdisplay, Schreibschutz usw., Soft-  
ware: Imagine, Amiga Vision, TransDat pro,  
Populous III, Vista pro + Landscape; Tel.  
0541/17981

Verkaufe Amiga 500 m. Speichererweiterung  
1MB, Festplatte (20MB), Zweitlaufwerk, Mo-  
nitor, 30 Originale, VHB 2500 DM; Paul Lin-  
de, Köbenthalerstr. 33, 5142 Hückelhoven,  
Tel. 02433/51518 nach 17 Uhr

Verkaufe Sega Mega Drive 16-Bit Incl. 2  
Games (Populous, Star Flight), NP zus. 690  
DM für 350 DM. Evtl. Tausch m. Amiga 500  
(Kostenausgleich!); Tel. 0251/2302143 (Anruf-  
beantwortet)

Verkaufe C64 (1 Jahr alt) m. Floppy, Final  
Cartridge III u. ca. 100 Spielen für gesamt 600  
DM (Neuwert 720 DM); Ingo Skirke, Po-  
elkastr. 20, O — 1140 Berlin

Farbdrucker Fujitsu DL1100C, 24-Nadel-  
Drucker, 2 Monate alt (2 Jahre Garantie), m.  
Druckerkabel, 2 Farbbänder, Einzelblattein-  
zug, Endlospapier, dt. Handbuch und Soft-  
ware (Amiga), VB 790 DM; Tel. 0441/47575

C64 2 + 154 + Abdeckhaube, Diskbox, 5 Orig.  
(Sim City, Rolling Ronny, Outrun, Batman u.  
Super Off Road) für 300 DM, Tel.  
0221/1701856 (Sven) ab 19 Uhr. Wenn's geht,  
nur aus Raum Köln, wegen der Versandkosten!

Verkaufe Supra Modem 2400 Plus bis 9600  
bps, m. allen Kabeln und Software. Original-  
verpackt, 1 Monat alt! 300 DM, Tel.  
08431/44276 ab 17 Uhr!

Verkaufe: Amiga 2000 B, 2 Laufwerke int.,  
Speichererweiterung 2MB, Monitor 1084  
Commodore, Drucker Star LC-10 Multi-Font,  
Mouse, Mousepad, Joystick, Literatur, Zeit-  
schriften, ca. 20 Disketten - kompl. 1900 DM!  
Lindigkeit, Clemens-August-Str. 2-4, 5300  
Bonn 1

Verkaufe Speichererweiterung 512 kB m. Uhr  
für 50 DM, 100% OK! Suche Amiga Joker  
3/91, kompl., sehr gut erhalten - zahle 12 DM.  
Tel. 02932/51386 nach 17 Uhr

Verkaufe Star LC-10 Farbdrucker. Fast nie  
gebraucht, mit Endlospapier und Ständer,  
100% intakt! Muß aber abgeholt werden - NP  
699 sFr. VP 500 sFr/DM. Rudi Trachsel,  
Wydaekerstr. 12, CH — 3052 Zollkofen

Verkaufe LDG-System für A500, bestehend  
aus Interface, Dragon's Lair CD, Software gegen  
Gebot! Ruf an: 02224/35881 (Alexander  
Siffrin)

Verk. Amiga 500 mit Monitor 1084, 1MB, 2.  
Laufwerk, 3 Joysticks, Maus, Abdeckhaube,  
Zeitschriften und 2 Originale (Eye of the Be-  
holder). Alle Geräte sind 100% OK. Ruf un-  
ter der Nummer 02241/47850 ab 17 Uhr an.  
Über den Preis sprechen wir noch!

Hey, ich habe ein Sega Mega Dr., 1 Monat alt, 6  
Spiele, z.B. Streets of Rage, Quack Shot etc.,  
für einen günstigen Preis: 750 DM + 2 Joy-  
sticks, Frank Cigrang, Luxembourgr/69045 +  
698444

Besser als CDTV! Verkaufe Pioneer CLD-  
1500 (6 Monate alt und noch über 1 Jahr Ga-  
rantie) + CD-Spiel Dragon's Lair mit Inter-  
face und Software wegen Geldsorgen! Alles  
noch 100% in Ordnung! Zum Preis von nur  
900 DM (NP 1199 DM). Nico Jantzen, Kron-  
prinzenstr. 81b, 5650 Solingen 1, Tel.  
0212/10757

Verkaufe Amiga 500, 2. Laufw., Speichererw.,  
180 Disks, PDs, Bundesliga Man. Prof., Amiga  
Joker (13 Hefte) u. Bücher für 777 DM (NP  
1500 DM), 100% OK; Maik Berger, Lendstr.  
58, 2850 Parchim

Commodore 128, Commodore Floppy 1541,  
Commodore Drucker, 6-Nadel MPS 802, incl.  
Zubehör; VB 290 DM; Carsten Hoppe, Raa-  
bestr. 16, 3000 Hannover 1

Verk. C64 m. Floppy, Spielen und Joystick, 1  
Jahr alt, VB 330 DM; Tel. ab 18 Uhr  
0511/3520691

Verkaufe A500-Tower, 1MB, 2 Laufwerke,  
Joystick, Mouse, 100-150 Disks, 100% OK, für  
1700 DM (incl. Action Replay III, 5 Origina-  
le)! Be fast! Daniel Weidling, Azaleenstr. 1,  
4552 Althausen, Tel. 05464/1667

Verkaufe Amiga 500, 1MB, 100% OK, 2 Joy-  
sticks u. Anwenderprogramme für 725 DM;  
Tel. 02360/1950

Verkaufe Amiga 500 wegen Systemwechsel! 2  
Joysticks, 1MB-Erweiterung, Anwenderpro-  
gramme - nur 670 DM! Sven Jäger, Freilichter  
Weg 42, 4358 Haltern 6

Amiga 500, Netzteil, Mouse, Philips Monitor  
CM 8833, 1MB, Floppy (5,25"+3,5"), TV-Tu-  
ner, Action Replay-Modul, Farbdrucker MPS  
1500 C, Sounddigitizer, Midi Interface, Syn-  
thesizer Yamaha DS55, Umschalt-Modul, 2  
Joysticks, Bücher, Orig. Soft, 2 Diskboxen  
(Public Domain), 5 Boxen (Games + Anwen-  
der), ASM, Powerplay, Amiga, Amiga Joker,  
Zubehör (Mousepad, Farbbänder, Drucker-  
kabel u.a.) - 1a-Zustand; T.R. Kranhofstr. 7,  
5307 Wbg.-Holzem

A500, 1MB-Speichererw., 1 externes 3,5"-  
Laufwerk, 52MB-Festplatte m. SCSI-Controll-  
er, Amiga Action Replay 3 - zus. 1600 DM  
VB, auch einzeln zu verkaufen! Tel.  
022563143 nach 17 Uhr

Verkaufe Mega-Drive m. Spiel für 250 DM,  
Drucker v. Commodore MPS1230 für 200  
DM, Space Quest 3 u. Larry 2 (beide Orig.)  
für je 25 DM; Tel. 05594/787 ab 18 Uhr  
(Sascha)

Verk. Amiga 500, 100% OK, 1MB Speicher-  
erw., 10 Orig.-Spiele u. Abdeckhaube für 390  
DM; Sebastian Christ, Karthäuserstr. 23,  
O — 5020 Erfurt

Verkaufe Drucker Seikosha SP-1900 (1 Jahr  
alt) m. Ständer und Interface für Amiga und  
C-64, 100% OK, für nur 360 DM (NW 470  
DM) - oder tausche gegen Game Gear m. ca.  
3-5 Spielen oder gegen gebrauchten Farb-  
drucker! Nur 100% OK! Silvio Söffler, Her-  
wegstr. 93, O — 4020 Halle/S.

Verkaufe C64, 1541 (neuerer Modelle), 2 Mo-  
dule, eine Menge Software und einen Compe-  
tition Pro, Zwecks Systemwechsel preiswert  
abgegeben! VB 400 DM! Uwe Scherer, Augs-  
burger Str. 14, 5014 Kerpen 3, Tel.  
02273/53895

Verkaufe 7 Monate jungen Amiga 500, 1MB,  
2. Laufwerk, Diginaster Pro Soundsampler, 2  
Mäuse, 2 Joysticks, 10 Originale, 200 Disks, 50  
Zeitschriften, 2 Deluxe Paint-Bücher...; VB 1300  
DM! Tel. 02140/3211 (Felix) ab 20 Uhr. PS:  
Nur Selbstabholer oder Verk.!

Verkaufe Atari 1040 STE, Interne + externe  
Floppy, ss (SM 124) + Farbmonitor (SC  
1224), 19 Orig.-Spiele, Maus, Pad, 2 Joysticks,  
2 Diskboxen, alles 100% OK, Preis 1400 DM  
(VB); Tel. 06772/6677



## SUCHE SOFTWARE

Wer hat viel altes Sierra- und Readysoft Zeug, welches er nicht mehr braucht? Der rufe bitte folgende Nummer an und sage mir, was er gerne loshaben möchte: 089/282637! Bitte nicht ganz so teuer und nicht über dem Neupreis!

Printmaster Plus (A500) extra Disks gesucht (Graphik, Borders, Fonts)! B. Mattes, Stübenbergstr. 80, 4353 Oer-Erkenschwick

Suche für Amiga Sim City, Bundesliga Man.Prof. und Maniac Mansion. Tel. 02103/69230 ab 15 Uhr

Suche sämtliche Teenage Mutant Hero Turtle Spiele! Stephan Engels, Wachtelstr. 20, 4019 Monheim

Suche für Amiga 500 das Spiel Last Patrol, wenn möglich m. Anleitung. Zahle bis 40 DM. Bitte schnell unter der Nr. 0231/403209 zwischen 15 und 19 Uhr anrufen (Roland)?

Suche wegen Geldknappheit sehr billig das Game Formula One Grand Prix oder Falcon 3.0. Kann auch tauschen geg. Great Courts 2, Bundesliga Man. Prof. und Football Manager Worldcup-Edition! Angebot bitte an Andreas Pellegrini, Schwitzerstr. 16, CH — 8610 Uster

Suche Data Becker Demo Maker, evtl. m. Zusatzdisks! Suche auch Starbyte Super Soccer! Ruft an (Mo-Fr 17-18 Uhr), Tel. O — 2400 Wismer/634234 (Stephan)! Nur Originale!

Suche „Snow Brothers“ für meinen Amiga! Joachim Hasselbach, Munchloh 20, 3043 Münster, Tel. 05192/5639

Suche billig und in dt. Version Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Eye of the Beholder, Legend of Faerghail, Fate - Gates of Dawn, Hard's Tale 1, Oblitus, Return of Medusa sowie die Oldies Barbarian (v. Psygnosis) und Splatterhouse. Wer repariert mir das Spiel Captive? Suche außerdem aktuelle Demos! Mario Thiede, Grüner Weg 5, O — 2120 Ueckeründe

Suche sehr, sehr günstig Software! Nehme fast alles, solange es kein Schrott ist! Bitte schickt mir Listen oder schreibt an Jochen Moser, Prinz-Weimar-Str. 2, 7570 Baden-Baden!

Suche 20MB-Festplatte, bitte extern. Laufwerk 3,5" m. Wertausgleich! Marcus Klück, Götthofstr. 6, 7152 Börschitz-Ehrenberg

Hallo Demofreaks! Ich bin auch einer von Euch! Und deshalb suche ich jedes gute Demo. Zahle pro Disk 1,80 DM. Schickt Eure Liste an Oliver Kerner, Von-Ketteler-Str. 4, 5000 Köln 80

Suche Full Metal Planet, M.U.D.S., Imperium, Winzer, Black Gold (natürl. f. Amiga)! Bitte auch zum Tausch bereit, Hero Quest, Champions of Krynn und Death Knights of Krynn. Tel. 0039/65/339041

Suche Logical (Orig.) m. Hülle. Zahle bis zu 30 DM. Michael Haase, Haselhofweg 11, 5910 Krenztal 4

Suche Original-Disks: Football-Manager 2 + Expansion Kit (nur kompl.), In 80 Tagen um die Welt sowie eine Liga-Verwaltung für bis zu 24 Mannschaften. Angebote an Hansjürgen Jablonski, Limesring 28, 7079 Böblingen/Rens

Dringend Rouge Trooper Orig. gesucht, zahle zwischen 20 u. 30 DM! Habe auch einige Originale zu verkaufen oder zu tauschen. Peter Kohlsdorf, Ompiedavtr. 8, 3000 Hannover 1

Stop! Wer hilft mir? Ich suche das Programm Disk-X. Ich zahle gut! Tim Peters, Gartenstr. 6, 2944 Wittmund 1

Stop! Suche die Zusatzdiskette für It came from the Desert: Anthed! Zahle bis 30 DM. So schnell wie möglich melden: Amend Jens, Beetackerweg 12, 8775 Partenstein

Suche alles von Sierra! Besonders Police Quest 1+3 sowie Covered Action von Microprose! Dirk Schüller, Eschenstr. 8, 5102 Würselen

Suche gute Wirtschaftssimulationen, gute Wertung im AJ. Die Spiele sollten 100% OK sein, natürlich nur Original. Ruft mich an, über Preise läßt sich reden! Tel. Berlin-Ost/5417731 (Lucas)

Suche dringend Super Star Icehockey für

A500. Zahle DM 20,- (VB); 02775/8068 (Michael)

Suche Amiga-Soft-Tauschpartner oder billig zu kaufen: Günter Stück, Zu der Au 7, 8710 Kitzingen

Suche Dungeon Master nur Original. Biete zum Tausch folgende Spiele an: Zuck McCracken, Return of Medusa, Bloodwych, Rock'n'Roll, Legend of Faerghail, Quest and Glory. Schreibt an Bianca Schmitt, Talstr. 9, 8609 Bismberg

Suche möglichst billig Amos - The Creator, unbedingt m. Anleitung, auch wenn englisch! Christoph Kuchowski, Silberbach 3 B, CH — 9032 Engelburg

Suche Original Mad TV, Winzer, Airbus A320 und Wild West World. Wer Interesse hat, ruft mich unter Dresden/2742350 an (Ricci)

Suche die Originalspiele Wrestle Mania, Wayne Gretzky Hockey 2, Duck Tales, Pang, Mad TV! Zahle sehr gut! Boris Jendretzki, Am Kreuzfeld 8, 4040 Neuss, Tel. 02131/35171

Suche das Programm Textomat für den Amiga. Ich zahle bis zu 50 DM für das Original m. Anleitung. Angebot schriftlich an Karsten Sack, Ebereschenweg 5, 4030 Ratingen 1. Bitte meldet Euch bei mir, ich grüße alle Mitglieder des SCC NiddaBreuth.

Suche Original Rollenspiele u. Adventures (Chaos Strikes Back, Eye 1...), Suche auch Pools of Darkness, the Humans, Deliverance, usw. Suche auch Software-Hefte für Amiga (Playtime, ASM, Powerplay, Amiga Joker, usw.) Zahle gut! Bitte schreibt an Harald Weininger, Hauptstr. 36, A — 2286 Haringssee

Suche Face Off von Gamestar (nur Orig.), zahle bis 45 DM; Tel. 04301/73432 ab 17 Uhr

Suche USS John Young, Robocop III und Birds of Prey. Biete viele Spiele, z.B. Apidya, Turrican II und F/A-18 Interceptor (für Amiga). Schreibt an Enele Pieper, Frohburger Str. 26a, O — 7231 Prielnitz

Suche Amiga-Software! Suche zum Comic Setter 1.0 von Gold Disk „Super Heroes“ und „Silence Fiction“; Jörg Wetzel, Forsthausstr. 4, 3575 Kirchhals/Emsdorf, Tel. 06425/1003

Suche Orig. Westphaser, zahle bis zu 100 DM oder tausche gegen 3 Spiele! Tel. 07131/403463 (Oliver)

Bitte helft mir! Suche verzweifelt Amiga-Originale, und zwar: Pegasus, Monkey Island 1, Hudson Hawk, Kings Quest 3, Fire and Ice, Gehäuses, ELF, Larry 5! Den Preis besprechen wir am Telefon: 0511/6159230 nach 15 Uhr (Sandin)

Suche günstige Amigasoft aller Art! Nur Orig. m. Anl. und Verp., auch ganze Sammlungen. Preise VS; Tel. 06342/22160 (Herbert)

Achtung! Suche für den Amiga Mech Force und weitere Games dieser Serie. Tel. 09234/302

Suche 3D-Construction Kit, Talespin, Bard's Tale Construction Set, Power Play Icehockey Manager, Bundesliga Man.Prof. (m. Safe-Funktion), Kaufe oder tausche geg. No.1 Collection, Manchester United Europe oder John Madden Football. Suche auch dringend Sim Earth. Ruft an: 04421/54269 (Darius)

Suche Orig. für Amiga: Empire (The War Game of the Century). Preis nach Vereinbarung. Werner Mettler, Zwinglistr. 8, CH — 4127 Biesfelden, 0641/613128985

Suche Synco Express 1 & 2 mit Hardware; Sascha Gardthausen, Kolpingweg 10e, 2153 Neu Wulmstorf, Tel. 040/7003163

Suche das Tagbuch zu Indiana Jones 3. Schreibt an Robert Nauj, Bergstr. 4, 8550 Forchheim

Suche dt. Version Zak McKracken 100% OK. Tausche dafür andere Spiele! Interessenten aus dem Groß-Münchengladbacher Raum melden sich bitte unter 02161/82767

Suche Loom für den Amiga 500, nur Original m. Anleitung. Biete 50 DM! Marc Freitag, Goethestr. 27, O — 5210 Arnstadt

Achtung! Hier gibt es 5 DM zu verdienen! Schickt mir Eure Listen mit den Cheats und

Codes für die folgenden Spiele: Apprentice, Double Dragon, Dragon Ninja, Lemmings, Leonardo, Oh no! More Lemmings, Rainbow Islands, Shadow Warrior und X-Out (für den A500); Denis Mey, A.-Elp-Ring 50606, O — 5063 Erfurt

Suche Battle of Britain, Zak McKracken, Mig 29, M1 Tank Platoon und Special Forces für je ungefähr 30 DM. Nur Originale! Steffen Hensel, Landerdelweg 20, 5900 Siegen, Tel. 0271/84826

Suche F-16 Falcon + Mission Disk 1+2 für ca. 55 DM. Evtl. auch Tausch gegen Birds of Prey, Berndt Ascher, Im Häuselgarten 18, 6734 Lambrecht

Suche für Amiga 500 das Spiel The Toyotas von Infogrames 1990 made in France. Tausche oder kaufe es! Lutz König, Unterm Ratskopf 13 a, O — 3700 Wernigerode

Suche für den A500 Orig. von Loom, Indy und Police Quest 3 (alle komplett.) zu kaufen. Angebote an Carsten Duerkopf, Sandstr. 33, 8630 Coburg

Suche Original B.A.T. und Battletech! Schreibt an Stephan Timmer, Im Fuhlenbrook 152, 4250 Bottrop

Suche Tauschpartner für A500, habe neue Spiele! Suche vor allem Rollens- und Adventurespiele (dt.). Bin auch an Erfahrungsaustausch interessiert, gebe 100% Antwort! Sergio Cattini, Jungstr. 5, CH — 4056 Basel

Suche Original Red Baron für 40 DM, Their Finest Hour für 40 DM, Knights of the Sky für 35 DM (für A500)! André Münzel, Liberecer 24, O — 8800 Zittau

Suche Testdrive II Car Disk und Scenery Disk, evtl. auch Testdrive III. Bitte nur Original-Disketten für A500! Ruft mich an (06221/480610) oder schreibt an Andreas Brünzer, Kriegsstr. 25, 6900 Heidelberg

Suche A500-Games mit 1MB, Schickt Eure Listen an Marc Heilscher, Werner Seidenbinderstr. 45, O — 1800 Brandenburg

Suche Musikkonverter, der Musikstücke vom IFF- oder linear zum Soundtracker-Format übersetzt - kann auch Musikprogramm mit beiden Formaten sein! Muß beide Formate verstehen können! Tel. 02066/13514

Suche für Amiga die Games Predator, Robocop 2 und Paperboy; André Holzer, Ringstr. 12, O — 2090 Templin

Suche Originale: Larry 3 (30 DM), Fatal Heritage (20 DM), Space Quest 3 (30 DM); Michael Smolorz, Annenstr. 62/64, 6070 Langen

Suche alle Teile von Star Trek (Amiga)! Bitte meldet Euch bei mir (Mo-Fr von 15-17 Uhr), Tel. 05494737 (Dirk)

Suche A500-Games: Special Forces, Wing Commander, Battle Isle, Dune, Monkey Island 1+II, Robocop 2+3, F-19 Stealth Fighter, Red Baron, Der Patrizer, Epic, Navy Seals, Moonstone, Das Schwarze Auge, Eye of the Beholder 1+2, Pools of Darkness, Airbus A320 (nur Orig.); Tel. 0345/643725 - tausche auch!

Suche Strategiespiele vonSSI (Amiga), Schickt Eure Angebote an Thomas Borling, Butterweg 38, 4803 Steinhagen

Suche Bundesliga Manager Prof. (3 Disks) Original! Suche ansonsten billige, gute Software! Tausche auch! Tel. 06132/86155 (Thomas); PS: Suche auch Soccer Manager Plus!

## BIETE SOFTWARE

Amiga Originale (dt. Anl.): Lemmings, Indi 500, Kick Off 2, Great Courts, Lotus, Super Cars, Klax, TV Sp. Football, Hill Street Blues, Super Wonder Boy, Turbo Outrun, Crack Down, Crazy Cars 2. Tel.: 08342/3914

Verkaufe Amiga Originale: Populous 2, PGA Tour Golf, First Samurai, Formula One Grand Prix. Tel.: 05191/12923 (Maik Humper)

Verkaufe TV-Modulator für 40 DM und Originale Exolon und Cybernoid 2 für jeweils 20 DM. Tel.: 09563/4579, Stephan Völker, Fliederweg 17, 8633 Rödental

Verkaufe Originale: Insp. Griffu, Dyer 07, Blocknat, Leg. of Faerghail, Eml. Hughes Int. Soccer, Turrican, Imperium, Rainbow Collec-

## Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

	AM	ST	PC
1989 dt.	74.90		89.90
A 320 Release dt.	99.90	99.90	99.90
A Team dt.			99.90
A.I.A.C. dt.			99.90
Acies of the Pacific dt.			89.90
Amnesia dt.	74.90	74.90	89.90
Archeol Empire dt.	54.90		119.90
B.A.T. II dt.	n.A.		n.A.
B-17 Flying Fortress dt.			99.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Battle Isle Data Disk dt.	89.90		49.90
B.C. Kat dt.	59.90		
Big Box 2 dt. (10 Spiele)	64.90		
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90	69.90	69.90
Castle of Dr. Brain dt.	74.90		89.90
Challenger dt.	79.90		89.90
Crusader of the Longbow dt.			79.90
Cool Croc Swims dt.	59.90		59.90
Darkness dt.			109.90
Darkwood dt.			59.90
Das Schwarze Auge dt.	74.90		89.90
Der Panzer dt.	69.90		89.90
Dune dt.	69.90		79.90
Exolon 3000 dt.	69.90		
Eye of the Beholder 2 dt.	79.90		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Exterminator dt.			89.90
F-15 Strike Eagle III dt.		n.A.	
Falcon 3.0 dt.		99.90	
Falcon 3.0 Mission Disk dt.			59.90
Fire and Ice dt.	59.90		
Goblins dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	89.90
Gravitar 2000 Mission Disk dt.			59.90
Harrier Jump Jet dt.			n.A.
Humana dt.	69.90		
Humans dt.	59.90		59.90
Indiana Jones 4 dt.			99.90
Jimmy Whites Snooker dt.			79.90
Kings Quest 5 dt.	74.90		99.90
Lem. 5. dt.	74.90		89.90
Laura Bow 2 dt.			79.90
Lochner Goddess 2 dt.			94.90
Legend of Kihanda dt.			69.90
Los Mochis: Lord in L.A. dt.			79.90
Links 386 (100)			99.90
Links 3 Final Challenge dt.	59.90	59.90	
Lure of the Tempress dt.	64.90		79.90
Mad Tr. dt.	69.90		79.90
Magi: Pockets dt.	59.90		64.90
Mantis			109.90
Paladin 2 dt.	64.90		69.90
Perfect General dt.	79.90		59.90
Pinball Dreams	59.90		n.A.
Prigun dt.	64.90	64.90	64.90
Planes: Lipo dt.			59.90
Police Quest 3 dt.	74.90		89.90
Pools of Darkness dt.			89.90
Premiere dt.	64.90		
Project X dt.	59.90		
Push Over	59.90		64.90
Red Baron dt.	74.90		99.90
Red Zone dt.	59.90		
Renegade dt.			94.90
Return to the Future dt.			99.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90		79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Sensible Soccer dt.	59.90	59.90	
Shadow of the Beast 3 dt.	64.90		
Sherlock Holmes dt.			94.90
Singe			64.90
Slam Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim Earth dt.	79.90		
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	89.90
Spellcasting 301			64.90
Star Trek 25th. dt.			79.90
Strike Commander			n.A.
Tek Force 1942 dt.			n.A.
Time the Fox dt.	59.90		64.90
Tridians dt.	59.90		
Ultima 7 dt.			99.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Vikings dt.	64.90		
Wing Commander dt.	89.90		
Wing Commander 2 dt.			99.90
Wokac dt.	59.90	59.90	
Zent dt.	59.90		

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste?  
Dann ruft Sie bei uns an, wir  
haben viele weitere Spiele im Angebot!!!

Disks 3,5"	200	10er Pack	9.90
Disks 5,25"	200	10er Pack	15.90
Speicherkarte 512 KB für UNX			69.00
Ex. Laufwerk Amiga 500 3,5" abschaltbar			129.00
Sound Blaster Version 2.0			199.00
Sound Blaster 16bit			299.00
Sound Blaster 16			199.00
Sound Blaster 16			299.00
Sound Blaster 16 (100)			399.00
joycon			14.90
Cartesian (100) 8141 (Amiga, ST)			39.90
Advanced Graphics (Amiga, ST)			79.90
Quickshot 128 (100)			24.90
Comp. P100 33MHz PC und GameCard			79.90
Advanced Graphics (PC)			89.90

Verlorene und Preisanforderungen vorbehalten  
dt. = dt. Anl. oder komplett deutsch  
Versand erfolgt per AN (+ 10 DM) oder Voranzahlung (LUG/Deck + 5 DM)  
Auslandsendung (Zurücksendung + 20 DM)  
Lieferfrist ca. 1-2 Wochen (LUG/Deck/ST/AN 1)  
(Bitte DM 1,- für Porto beilegen)

Händler-Anfragen  
erwünscht!

## Groß Electronic

Versandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4  
D-8391 Röhrnbach  
Telefon 0 85 82 / 15 99  
Telefon 0 85 82 / 86 39  
Telefax 0 85 82 / 86 25





Don, Brut, Toki, Footh. Man. 2 + Exp. Kit.  
Tel.: 0234/289978 VS nach 17h, Rafael vert.

Verkaufe A-Orig.: X-Out (25), Volleyball Sim.  
(20), Ice Hockey (48), Rio Challenge (35), High-  
way Patrol II (8), Purple Saturn Day (30), Ap-  
prentice (30). Stephan Lauinger, Middelker-  
kerstr. 60, 7505 Ettlingen

Verkaufe billige Originalgames: Ski or Die u.  
Space Ace zu je 30 DM, Ghost'n Ghosts u.  
Treasure Trap zu je 25 DM, Skidz, Ghostbu-  
sters 2 u. Zak Mc Kracken zu je 20 DM. Tel.:  
081248728 Florian Eicher

Verk. supergünstige brandneue und ältere  
Software für Amiga, z.B. Monkey Island II,  
Moon Stone und Eye of the Beholder II. Infos  
unter S. Je., PO Box 1243, 2398 Harrislee

Verkaufe: Century 40 DM, Buch „Kreative  
Grafikgestaltung auf CPC6128“ NP 49 DM  
für 20 DM und Amiga Joker 10/91 mit Poster  
6 DM. Schreibt an Tobias Reichardt, Am  
Stadthof 29, 3408 Duderstadt, 05527/3748

Verkaufe Amiga-Originale: Heart of China,  
Pirates, Elvira, Monkey Island, Maupiti Is-  
land, Codename Ieman, Red Storm Rising,  
Mig29 Fulcrum zu je 50 DM, Lodore Suli  
Larry 1, 2, 3 zusammen 90 DM. Phone:  
05032/61215 Marc

Biete Rings of Medusa sowie Transworld für  
je 40 DM VB. Tel.: 06192/38218

Wir bieten neueste PC-Soft für den Amiga  
500 bzw. für den Amiga 2000. Kostenlosen  
PD-Katalog gegen 1 DM Rückporto anfor-  
dern. Außerdem viele Originalspiele wie z.B.  
Bundesligamanager Prof., Invest, Steigenber-  
ger Hotelmanager, F. Helme, Dinnenastr. 11,  
3300 Braunschweig

Verkaufe Originale! Hillstreet Blues 30, Fug-  
ger 35, Sim City (1 MB) 45, Blue Max 50, Fal-  
con + Missiondisks 1+2 100, Powermonger 50,  
Midwinter 40, Lemmings 35, Black Jack Aca-  
demy 15, Lost Patrol 30, Carrier Command  
25, Klaus Wendel, Rankestr. 64, 7000 Stutt-  
gart 75

Verk. f. Amiga: Their Finest Hour dt. Anlig.  
orig. Verp. f 50 DM u. Battle Chess 2 kpl. dt.  
40 DM oder tausche gg. Hero Quest u. Battle  
Isle. Tel.: 07034/22970 v. Mo-Fr. 14-18 Uhr

Verkaufe Battle Isle 40 DM, Dino Wars 30  
DM, The Killing Game Show 30 DM. Alle  
Spiele weitgehend OK. Tel.: 02762/8113 von  
14-17 Uhr

Original Spiele: Edition Nr. 1 40 DM, Trans-  
world 30 DM, USS John Young 20 DM. Tel.:  
0407313395 Anrufbeantworter - rufe zurück!  
Adresse: A. Bangert, Goldkoppel 268, 2009  
Hamburg 74

CH: On y VA-Vokabeltrainer. Alle Vokabeln  
des CH-Schulchryganges On ya auf Diskette.  
Über 1000 Vokabeln. Nur 25 Sfr. Tel.: 033  
371984

Verkaufe Originale: Muds 45 DM, USS John  
Young 40 DM, Blizzard 10 DM, Red Alert 10  
DM, Spillmaker 10 DM, Anleitung Populous  
5 DM, Stephan Lautsch, Pappelweg 6, O —  
2101 Jatznick

Verkaufe Originale: Chuck Rock und Viking  
Child für je 35 DM; The Plague, Silent Service  
und Space Harrier II für je 25 DM. Alle Spiele  
100% OK. Tel.: 02762/8990

Verkaufe Amiga Games: Formula 1 GP und  
Abandoned Places zusammen 100 DM. Taus-  
che Operation Stealth gegen Wrath of De-  
mon. Tel. Potsdam 22512, Montag 15-20 Uhr

Verkaufe Originale! Muds 25 DM, Toki 40  
DM, Loom 40 DM, The Power 30 DM, Ooogs  
Up 20 DM. Alles zusammen nur 145 DM. Ver-  
kaufe alles per NN. Tel.: 0610/885761

Verkaufe Originale für Amiga: Populous 2,  
Lotus 2, Wrestle Mania je 40-55 DM. Für C-  
64 Turrican 2 (20 DM), X-Out (15 DM), Uli-  
ma Trilogy (25 DM), Midnight Resistance (15  
DM). Alle Preise VB; 06033/84399 ab 18.30  
Heiko

Verkaufe Gameboy-Akku und Spiele: Skute  
or die, Bill und Teds Adventure, Operation C  
und einen Gameboy mit Gargoyles Quest für  
120 DM. 09931/3047 (fragt nach Florian)

Verkaufe Kings Quest 1-3 je 15 DM, Wild  
West World 60 DM, Lotus 2 45 DM, Druid 2  
15 DM, Aaargh 15 DM, Feud 10 DM, Sinbad  
Throne of the Falcon 35 DM, Pioneer Plague  
35 DM, alles zusammen 215 DM. Tel.: von 7-8  
06164/1829 Thorsten

Games 100 % OK: Silent Service II (orig.  
Verp.-Anl.) 65 DM. Außerdem Hostages, Mini  
Golf Plus, The Second World extrem billig ab-  
zugeben! Tausche auch! Ruft an: 08121/3797  
(Jürgen)

Halt! Stop! Hier müßt Ihr unbedingt zuschla-  
gen! Ich biete Joker-Hits zum Billigtarif! Un-  
real 55 DM, Elvira 65 DM, Gods 40 DM,  
Ghosts'n Goblins 35 DM. Solange der Vorrat  
reicht, Alex Raphael, Talstr. 13a, 6600 Saar-  
brücken

Programmiere auf Wunsch alle Arten von  
Verwaltungsprg. (Video/CD ...) Für nähere  
Infos schreibt an: Filler Stefan, Sudetenland-  
str. 57, 8858 Neuburg/Donau

Verkaufe Original von dem gerade erschene-  
nen Microprose Formula 1 Grand Prix für  
nur 60 DM + Versandkosten. Top Zustand.  
Ruft an bei Markus: 02054/83712

Verkaufe Originale! Rings of Medusa, Invest,  
Transworld für je 30 DM und F-19 Stealth  
Fighter für 65 DM. Suche als Einstieger einen  
Partner für Softwaretausch und Starthilfe  
(Tricks & Tips etc.) Carsten Peller, Berliner  
Str. 111, O — 7500 Cottbus

Amiga Spiele! Habe über 25 Top Spiele! (Ice  
Man, F-15 II etc.) Liste anfordern: Dominik  
Zanotari, Oberwilerstr. 42, Postfach 964,  
CH — 4102 Binningen 2, Schweiz

Verkaufe einen Teil meiner Spielesammlung  
(Amiga) zu Top-Preisen! Tel.: 05732/16852 (ei-  
nige Spiele sind topaktuell)

Amiga Public Domain. Die besten Spiele und  
Anwendungen aus dem PD-Oschungel für Sie  
ausgewählt. Liste gegen -30 DM Rückum-  
schlag bei: Rainer Huth, Am Sportplatz 8,  
3301 Gr. Schwilper

Verkaufe Amiga Orig., neueste Soft wie z.B.  
Silent Service II, Lotus II, Robocop III, Kings  
Quest V, Megatraveller I, Black Gold, Battle  
Isle, Railroad Tycoon, R-Type II und viele  
neue Software. Ruft an ab 17 Uhr  
06171/86495

Verkaufe Larry 1+2 für 70 DM, Manhunter 1

15 DM, Legend of Faerghail 20 DM, Heros  
Quest 50 DM, Muds 30 DM, Logical 20 DM,  
F-16 40 DM, Sim City + Editor 60 DM, Klas  
20 DM, Emlyn Hughes Soccer 35 DM. Tel.:  
0211/275209 (Niko)

Verkaufe: Stadt der Löwen für 60 DM oder  
tausche gegen Powermonger WWI-Szenario  
oder Rise of the Dragon. Sonke Bartling,  
Nassauische Str. 13, 5439 Bad Marienberg

Verkaufe Originale: Police Quest 2, Wild  
West World, The Plague, Reise zum Mittel-  
punkt der Erde, Wellfuts alle zwischen 40 und  
60 DM. Ruft an! 069/309776. Fragt nach Pat-  
rick

Verkaufe Amiga Originale! Wolfchild (75  
DM), Another World (65 DM), First Samurai  
(60 DM), Battle Isle (55 DM), Mega lo Mania  
(55 DM), Night Shift (35 DM), It came from  
the Desert (30 DM). Björn Fröhe, Bartschiner  
Str. 171, 1000 Berlin 47

Österreich: Vergebe Software günstig für  
Amiga. Zuschriften bitte an: K. Weselovsky,  
Payerg. 7/25, A — 1160 Wien, Tel.:  
0222/420912

Originalspiele für 20-40 DM: u.a. BM2, Indi-  
300, Lords of the Rising Sun, Elvira, Battle  
Isle, Pirates. Liste gegen frankierten Rückum-  
schlag. Ralf Herzig, Lettenstr. 80, 7303 Neu-  
hausen. Tel.: 07158/3251

Hallo Amiga Fans, ich biete Originale für den  
Amiga wie Raining Man, Warlocks Quest  
und Down at the Trots. Bitte bei Andy Stett-  
ner anrufen. Tel.: 08022/2335

Verkaufe Amiga Originalsoftware, u.a.: Das  
Haus, Murder, Wayne Gretzky Hockey, Play-  
er Manager, Maniac Mansion, Fast Break,  
Beach Volley, Tennis Cup (jeweils 30 DM),  
Deluxe Video (30 DM). Schreibt an: Marco  
Pehlke, Thorkoppel 6 B, 2000 Barsbüttel

Verkaufe Originale: Fate Gates of Dawn 50  
DM, Swords of Twilight 25 DM, Tusker 20  
DM, Castle Warrior 10 DM. A502/512 KB  
Speichererweiterung für 50 DM. Tel.:  
05266/366 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Plotting und Loops für je 35 DM  
und Swiv für 45 DM. Alles Originale mit dt.  
Anleitung und Joker-Hits. Schreibt an: Timo  
Steigemann, Beuden 6, 7140 Ludwigsburg,  
Tel.: 07141/53221

Stop! Verk. folg. Progr. für Amiga: Data  
Beckers Demomaker/30 DM, Etudes Françai-  
ses Ed.1/15 DM und Spiele: Pinball Magic/20  
DM, Double Dragon/10 DM. Außerdem gün-  
stig C-64 abzugeben m. viel Zubehör. VHII  
400 DM. Anrufen unter 07761/2146. Nach  
Beliebi verlangen!

Musiker! Keine Samples? Für 40 DM gibt es  
bei: B. Weingart, Goslarische Str. 90, 3300  
Braunschweig 10 volle Disks mit IFF Samples  
(Classic-Tekno). Einfach Brief + Geld ab-  
schicken. Wer Songs mag, nur Briefe senden.

Orig. Spiele DM 10/20-Frag 1-85 + ACS 1-  
246 je Disk. DM 1/Zeitschriften + Bücher ab  
DM 1, Becker Text DM 99 zu verkaufen. J.  
Noetzel, Ekubethstr. 36, Tel.:  
02137/7595/4040 Neuss 21

Rauhkopien habe ich nicht! Dafür splitten-  
mäßige Demos u. Intros aus der Szene, Sound-  
tracker-Modules zum Selbstkostenpreis von 2  
DM pro Disk. Habe auch 64er PD auf Disk, je  
Disk 1,50 DM. Bernd Buchner, Str. d. Frie-  
dens 4, O — 4805 Freyburg/U.

Verkaufe Originale Amiga Mig 29, Super-  
fulcrum 70 DM, On the Road 50 DM, Invest  
30 DM, Transworld 30 DM, Rings of Medusa  
30 DM, Page 2.0 Preis VB, neu, Robert Strass  
09902/2944

Verkaufe Amiga Originale: The New Zealand  
Story, Double Dragon und International  
Wrestling Championship. Zwischen 20 und 50  
DM. Jean Pierre Virag, Mölmerstr. 14, 3201  
Feldbergen. Tel.: 05123/615 ab 18 Uhr

Verk. Flight o.t., Intruder, Red Storm Rising,  
Trial by Fire, Monkey Island, Heros Quest,  
Air/Sea Supremacy, tausche auch gegen  
B.A.T., F-19, F-15, sonst je nach Spiel 10-45  
DM. Tel: 0234/511988, 13-14 und 19-21 Uhr

Verkaufe F19 50 DM, Think Cross 30 DM,  
Gods 40 DM, Brut 30 DM, The Power 20 DM,  
Masterblazer 10 DM, Immortal 20 DM, Eye  
of the Beholder 40 DM, Marcus Wozniak,  
Huenzstr. 80, 4220 Dinslaken

Biete gute Software (wie Dragons Breath,  
Netherworld) und Computerzeitschriften zu  
Inhaltsübenden Billigpreisen. Tel.:  
07243/16885 (von Mittwoch-Sonntag 14.30-  
18.00 Uhr)

Verkaufe: Rise o. the Dragon (40 DM), Heart  
o. China (40 DM), Thunderhawk (30 DM),  
Falcon (30 DM), Welltris (20 DM), Lemmings  
und More Lemmings (60 DM), Blue Angel 69  
30 DM, A-320 (40 DM), Space Quest 2 (35  
DM), Alles Orig. Mail Wizzorek, Hilsdorfer  
Str. 10, 4371 Quellendorf

Biete o. tausche Orig. Amiga Soft. z.B. Die  
Kathedrale, Soul Crystal, Crime City je 65  
DM, Rise of the Dragon, Loom, Monkey I  
usw. An. Andre Gies, Lippestr. 14, 4352 Her-  
ten 6

Ich verkaufe die Originale Kick Off 2, Bun-  
desliga Manager Prof., ATP 2, Super Won-  
derboy, Rick Dangerous 1, Zynaps, Harman,  
Ghost Busters 2 und Worldsoer für 270  
DM. Anrufe bitte nach 18.00 Uhr unter  
05121/27590

Verkaufe oder tausche viele Amiga Originale.  
Stck. 10-30 DM per NN. oder tausche gegen  
ein 2. Laufwerk. Bitte Liste anfordern mit 1  
DM Rückporto bei Pierre Häbeck, Böberkie-  
3, O — 1585 Potsdam oder Tel. Potsdam  
860105

Verk. Railroad Tycoon 40 DM, Utopia 40  
DM, Battle Isle 40 DM, Falcon 40 DM, Mis,  
Disk 2 25 DM, Chaos 40 DM, Powermonger  
40 DM. Tel.: 089/7913008

Biete Amiga-Originale: Mega Twins, Car-  
Vup, Rick Dangerous 2, Turrican 2, Turtles,  
Imposamile, P.P. Hammer, Flimbo Quest,  
Videokid und Great Courts 2 (alle a 30 DM)  
Ruft an unter 04101/26509, verlangt Mörke.

Originale 100% OK (Dt.): Battle Isle 40 DM,  
Muds 20 DM, Air Combat Aces (Falcon, Figh-  
ter Bomber, Gunship) 40 DM u.v.a. Bei Wolf-  
gang Schmidt, R. Struinfstr. 55, 8552 Hüh-  
stadt oder Tel.: 09193/8781

Verkaufe Originalspiel für Amiga: Monkey  
Island 45 DM und Bundesliga Manager Pr. 40  
DM. Versand per Nachnahme. Tel.:  
02680/380. Fragt nach Thomas.

Superbase-Personal 2 von 91 (Garagenwa-  
gen). Original m. Dongle, Handbuch VB 140  
DM auch Tausch gegen TurboPrint + Prof.,  
außerl. Rings of Medusa 1+2 je 40 DM, Inter-  
ceptor 25 DM, Steffen Ockert, Dobberzinger  
Str. 15, O — 1330 Schwedt

Verkaufe Originale: Chuck Rock 45 DM, X-  
Copy V. 3.4 45 DM, R-Type 20 DM, Becker-  
text 50 DM, Diverse Fachbücher 10-15 DM,  
Frank Hinkelberger, 8751 Stockstadt a. Main,  
Tel.: 06027/2223

Verkaufe oder tausche Lotus 2. Tausche ge-  
gen Dynablasters mit Adap. oder Apidya.  
Tel.: 04163/4495. Verlangt Folke nach 14 Uhr  
bis 20 Uhr

Verkaufe Amiga-Originale: International 3-D  
Tennis (dt. Anl.), Austerlitz (mit Karte und  
deutschem Handbuch), Legend of Faerghail  
für PC (40 DM) mit Handbuch, 35 DM für  
Int. 3 D Tennis, 20 DM für Austerlitz. Lasse  
auch mit mir handeln. Stephan Heid, Zwei-  
belkestr. 42, 8550 Forchheim

Verkaufe für Amiga ca. 60 Spiele. Preis 5 bis  
35 DM. Ca. 50 Anwenderprogramme. Preis 5  
bis 100 DM. Es sind alles Originale. Amiga  
Action-Replay II 100 DM. Ca. 100 Amigazeit-  
ungen St. 1 DM. Tel.: 030/2516521 Berlin

Verkaufe Originale zu Superpreisen z.B. Be-  
trayal, Maupiti Island für 35 DM, Mega Lo  
Mania, Battle Isle, Microprose Formula One  
Grand Prix und Cruise for a Corps für 40  
DM und andere. Tel.: 02307/88530 (Christian)

Verkaufe: Zynaps, Exolon, Eliminator, Blood  
Money, Cybernoid 2, Bozuma für 10 DM,  
Stormlord, Buffalo Bills Rodocgames, The  
Kristal, Armourgeddon, Der Splon der mich  
lebte, Star Control 20 DM, Ultima 2 25 DM,  
Zus. 180 DM, Stephan Eschmann, Johstr. 23,  
6751 Mackenbach

M1 Tank-Platoon 50 DM, F-19 Stealth 45  
DM, Monkey Island 45 DM, F 16 Falcon + 1  
u.2 Miss. Disk 120 DM, Midwinter 40 DM,  
B.A.T. 40 DM, Gunship 40 DM, Their finest  
Hour 40 DM, Dingo Schulze, Dahmestr. 55,  
O — 1183 Berlin, Tel.: 676140

## AMIGA POWER GAMES

1869, 1 MB	73,90
Airbus 320, 1 MB	91,90
Another World	56,90
Amberstar, 1 MB	79,90
Apidya	65,90
Battle Isle	65,90
Battle Isle Data D.	49,90
Das Schwarze Auge	72,90
Der Patrizier, 1 MB	69,90
Dune, 1 MB	69,90
Elvira 2, 1 MB	69,90
Hook	63,90
Indiana Jones 3	65,90
Kathedrale	79,90
Mad TV, 1 MB	69,90
Monkey Islands 2	77,90
Parasol Stars	65,90
Pinball Dreams	59,90
Police Quest 3, 1 MB	69,90
Pirates	65,90
Sim Ant, 1 MB	85,90
Vroom	65,90
W.W.F. Wrestling	65,90
Wolfchild	59,90
X Copy Pro. incl Hardware	73,90

Alle Spiele in Deutsch oder deutsche Anleitung.

Gesamtpreisliste anfordern für Amiga,  
C 64, PC, Sega, Nintendo und Game Boy.

Bestellanschrift:

**H. Rieken Software**  
**Kurzer Kamp 47**  
**2440 Oldenburg/H.**  
**Tel.: 04361/1238**

Wir vermieten auch Software:  
**Große Schmützstr. 4,**  
**Tel.: 04361/1365.**

Versandkosten:	
Nachnahme	7,50
Ausland	12,50
Vorkasse	4,50



Verkaufe original Amiga Spiel Red Baron, kompl. Preis nach Vereinbarung. Schreibt an: Hans Richter, Markt 04, O — 4340 Künern

Verkaufe neueste Soft zu fairen Preisen! PB 169, NL — 7100 AD Winterswijk, Holland. Der Versand erfolgt aus Deutschland. Auch Abos möglich! Zugreifen lohnt sich!

Verk. Soft! Mega Lo Mania 45 DM, Cruise for a Corpse 45 DM, Super Off Road 30 DM, X-Out 30 DM, Xenon 2-40 DM, The Toyettes 20 DM. Alles zusammen für 190 DM. Tel: 053516554 fragt nach Thomas

Suche Amos-Creator für 30 DM! Verkaufe selbstgestelltes Sound-Paket, 13 Disks = 5 Disks Samples, 4 Disks digitized Music, 3 Disks Module + 1 Disk Player/30 DM und Disks an Tel.: 05731/81545 Andre

Verkaufe Originale: (100 % OK) für Amiga: Die Kathedrale 40 DM; für Atari ST günstige: Kult, Chaos strikes back, Boulder Dash Con- ste. Kl, Solomons Key, Inogoul. Tel.: 0431/336072 ab 16.00 Uhr

Verkaufe Budokan, R-Type je 30 DM, Zak Mc Cracken 45 DM. Suche Crown, Nitro, World Games, It c. from the Desert. Tel: 04361/1238

Originale für Amiga: 3D Construction Kit für 90 DM, Elvira - Arcade für 55 DM, Chess- player 2150 für 20 DM. Tel.: 02586/473-277

## TAUSCHE SOFTWARE

Tausche Rainbow Island, Power Monger und Sim City (alle Orig. und 100%, Power M. u. Simi C. modL/Anl.) gegen Space Quest 4 oder Hudson Hawk oder Magic Pockets; Bildh; Melih, Erlengweg 15, CH — 4553 Salsingen

Tausche Originale! Suche Project 'X', Fire & Ice, Jim Power, Biete Monkey 1, Moonstone, Leander, Black Crypt, Tel. 06271/71348

Ich verkaufe James Pond 1 für 40 DM (Orig.) oder tausche gegen das Spiel Wing Commander oder Flight of the Intruder. Orig. natürlich! Tel. 05952/2866

Tausche Flimbo's Quest gegen Monkey Island 2 o.1 kompl. in dt. Alles Originale! Schreibt an Danny Vogel, Hufe Geest 66, 2179 Wanna

Biete: Original F16 Falcon, F19 Stealth Fighter, Lucas Film-Buch; suche: Battle Isle, M1 Tank Platoon o.a. Simulationen bzw. Strategie- spiele. Schreibt an Bernd Radstock, M.-L.-Kling-Str. 45, O — 2792 Schwerin

Ich suche das Spiel Loon. Biete Euch dafür Edition Vol.1 (Stadt d. Löwen, Holiday Maker) + 10 DM. Ruft an! Tel. 07331/41836 (Jens)

Anfänger für Erfahrungs- u. Programmaus- tausch gesucht. Sendet mir Eure Listen oder fordert meine an bei Postfach 142, A — 1140 Wien

Tausche Buck Rogers - Countdown to Dooms- day gegen Champions of Krynn oder Pool of Radiance. Christian Hütel, Platanenweg 7, 2057 Reibek

Tausche Spiele! Suche: Rampage, Toki, Duck Tales u.a. - Biete: Lemmings, WWF Wres- tling, Rodland, Turrican II, Gem X u.a. Nur

Originale! Keine Raubkopien! Tel. 05971/53287 ab 18 Uhr

Biete: Great Courts 2, Populous + The Pro- mised Lands, Flood, Turrican 1, Loom, Budokan, Panza Kickboxing, Space Quest 3 (dt.), Larry 3 (dt.), The Colonel's Bequest, Legend of Faerghail, Rock'n'Roll, North & South, Super Hang On, Captain Blood zum Tausch! Carsten Vieth, Liegnitzer Str. 28, 4790 Pader- born

Wer tauscht mit mir die Mad-CD „Colour of Love“ von Snap gegen die Original-Landkar- te von „Pirates“ und vielleicht auch die Codes von „Silver Train“ und „Treasure Fleet“. Schreibt oder ruft besser an: Kolja Muchow, Gartenstr. 16, 4924 Barntrup, Tel. 05269/2889

Tausche u. verkaufe A500-Originale: Habe Toki, B.Man.Prof., Lemmings, First Samurai, Form.1 GP, Special Forces, Storm Master, Railroad Ty., Magic Pockets, Heimdall, Man.Utd., X-Out, Z-Out, Squash Challenge, Killing Game Show, Monaco GP, Atariix, TV Sports Footh., Castle Master, Greta's Hockey, Night Shift, Battle Squadron. Suche alles! 06022/23633 (Tino)

Tausche orig. Elvira (kompl. dt.) oder Po- pulous II (beide m. Anl., Verpackung, Codes usw.) gegen die Spiele Larry II, (kompl. dt., natfalls auch engl.), Midwinter II oder Blue Mix - Aces of War. Tel. 04473/17773 ab 14 Uhr (Holger)

Biete Project-X, Allen Breed, Battle Isle Data Disk, Gods, Elvira Arcade, Chuck Rock! Suche Apidya, Eye of the Beholder I, Special Forces, Siren Kongehl, Straße der Solidarität 7, O — 3892 Rismark

Tausche Ultima 5 gegen Mad TV, Monkey Is- land 2, Eye of the Beholder 2, Das Schwarze Auge, Sim Ant oder Larry 5, Ultima 5 bitte m. Anleitung und allen beiliegenden Extras. Su- che außerdem Tauschpartner m. neuester Software. Schreibt schnell an Markus Haufe, Herrmannstr. 6, O — 8500 Bischofswerda

Tausche Orig. Muds, 100% OK gegen Orig. Eye of the Beholder; Tel. 06257/1085

Tausche folgende Originale: Venus, Battle- ships, Quattrini, Archipelago und Cyber- noid II gegen Sim Earth oder Apidya und Po- wermonger. Tel. 07351/561412

Tausche Indiana Jones (Lucas Film Adventu- re) gegen Eye of the Beholder, Space Quest 2 oder Monkey Island (nur Orig.); Call O — Berlin/4723366 (Daniel)! Be fast!

Verkaufe und/oder tausche orig. Spiele, z.B. Amberstar, Battle Isle (+ Data Disk), Bandit Kings, Silent Service 2, Second Front, u.a.w., für 50% des Kaufpreises. Suche bevorzugt Strategie- oder Rollenspiele; Tel. 07041/41026

Tausche Heimdall, Cruise for a Corpse u. Fus- cination gegen Hero Quest Erw., Space Cru- sade, Formula One Grand Prix oder Shadow- lands. Habe auch noch 30 andere Orig.- Games. Schickt Eure Listen an Marko Seien- helm, H.-Jensh Str. 14a, O — 1200 Frank- furt/Oder

Suche Invest! Ich tausche Terminator 2, Wild West World, Larry 2, The Simpsons, Steigen- berger Hotel Manager gegen Invest (alles Ori- ginal). Schreibt an Tobias Exler, Fritz-Wer- ner-Str. 48 c, 1000 Berlin 42, Tel. 0307411730

Tausche Original Their Finest Hour und Puznic m. Anleitung geg. Bundesliga Mana- ger Prof. oder Das Schwarze Auge. Nur Ori- ginal m. Anleitung und 100% OK! Tel. 0234/295302

Tausche Bandit Kings of Ancient China, Ori- ginaldisk, 100% OK, kaum gespielt, gegen Space Quest III oder Space Quest IV (Ori- ginal); Kay Melwitz, Burgstr. 13, O — 7400 Al- tenburg

Suche und biete ständig Software für Amiga 500. Tausche auch. Nur Originale. 0671/43481

Tausche folgende Originale: Gravity, Eliminator, Blacklash, Mercenary, Custodian, Om- nicon Conspiracy, Rotor und Full Metal Plan- et gegen R-Type und Exile! Tel. 07151/561412

Tausche Manchester United Europe, Gazza 2, Kick Off 2, Football, Soccer, Winter- und Summer Edition sowie California Games (al- les Originale). Suche TV Sports Football, Snooker, Railroad Tycoon, Formula 1 Grand Prix. Schreibt an Lars Lammers, Rühning- ste, 18, 2900 Oldenburg

Suche Tauschpartner für Amiga Games. Ha- be das Neueste und suche es. Listen bitte an Stefan Bloch, Mendelstr. 15, 2050 Hamburg 80, 100% Antwort. Write fast, my Amiga is hungry!

Cruise for a Corpse u. Simpsons gegen Lotus 2, Monkey Island 2, Formula 1 Grand Prix o. Larry 3. Nur Originale! Kathrin Martlack, Kirchwiesstr. 41, 6791 Bann, Tel. 06371/12391

Tausche Dragon Spirit, Hawkeye, Powermon- ger, Turrican 1, Might & Magic 2 und Bards Tale 2 geg. Bandit Kings of Ancient China, MUDS oder Eye of the Beholder (nur Orig. m. Anleitung); Christoph Ebner v. Eschenbach, Erlweinstr. 6, O — 8027 Dresden

Stop here! Tausche Invest u. Hotshot (zus.) ge- gen Silkstorm, North & South, Turrican 1, Chuck Rock, Test Drive II, Shadow of the Be- ast 1 oder andere! Schreibt oder sendet Euer Spiel sofort an Goran Vujic, Pfeilstr. 25, 4290 Bocholt

Tausche James Pond II für Monkey Island II oder für Indy Jones 4 auf Amiga. Manuel Contreras, Schmollerstr. 22, 7100 Heilbrunn

Verkaufe MIG-29 Fudrum für 35 DM oder tausche gegen Sim City (A500); Tel. 07127/80419 ab 16 Uhr

Suche Tauschpartner für A500 im Raum Aachen, Software (Spiele), Graphik, Text usw. Liste an Ralf Faust, Bohlerstr. 81A, 5180 Eschweiler

Melien Amiga 500 mit Monitor, 130 Disks und viel Zubehör gegen ein Neo Geo mit 3 Spielen und Monitor. Sebastian Furlan, Karl- Arnold-Str. 18, 5138 Heinsberg 2

Suche Tauschpartner für Samples und Modu- le im Soundtrackerformat! Über 2000 Sam- ples und über 150 Modules vorhanden! Only legal stuff! 02336/81053 (Denis)

Verkaufe oder tausche Wonderland, Populous und Immortal (20-40 DM) und 100% OK. Würde geg. Cadaver, Space Ace, Dragon's Lair oder andere tauschen! Tel. 0221/642289 (Murat)

Tausche Nova 9, Original geg. Space Quest IV oder Indy IV. Tel. 0421/560151 (Nicolas Ger- lach)

Wer tauscht sein Orig. Great Courts 2 oder Hill Street Blues geg. meine beiden Orig. Techno Cop + Karling Grand Prix? Marcus Hampelowski, Nienhausenstr. 22, 4300 Essen 12

Tausche orig. Indiana Jones 3 Adv. gegen orig. Future Wars oder geg. orig. Operation Stealth! Alle Games mit orig. Verpackung u. Anleitung! Frank Schubert, Bgm.-Schmidt- Platz 12, O — 7250 Wursen! Amiga only! Hurry up!

Tausche Pool of Radiance inkl. Lösungsheft gegen Base of the Cosmic Forge oder Eye of the Beholder; Tel. 06473/1931 (Frank)

Originale! Suche Jim Power, Project 'X', Fu- ture Wars. Biete Black Crypt, Leander, Mon- key Island 1, Finest Hour, Quartz! 06271/71348

Tausche Midwinter II u. Flight of the Intruder (dt.) geg. Fate, Das Schwarze Auge, Heart of China, Apidya (alles dt. und nur Originale); Gerd Lucht, Allende Str. 35, O — 2900 Wit- tenberge

Suche Tauschpartner mit virusfreien Spielen! Biete Larry 5, Eye of the Beholder, Elvira II. Nur ernstgemeinte und 100% zuverlässige Kontakte; Sergio Cattini, Jungstr. 5, CH — 4056 Basel

Wanted! Wanted! Wanted! Suche Tausch- partner! Be fast! Tobias Eilers, Hans-Boeck- ler-Ring 66, 3320 Salzgitter 1

Suche 100% zuverlässigen Tauschpartner. Habe z.B. Another World, Life and Death, Lotus 2, James Pond 2, Golden Axe, The Simpsons, Moon Stone... Also Liste an Sven Bieber, Stralsunder Ring 14, 3180 Wolfsborg 1

Tausche jede Menge Lösungen, Tips und Tricks. Bitte sende mir Deine Liste mit Lösun- gen! Stephan Pellegrini, Schweizerstr. 16, # CH — 8610 Uster

Suche Apprentice, Rodland und Magic Pockets oder Pegasus. Ich habe WWF, Api- dya, Speedball 2, Turrican 2, Bundesliga Mana- ger Prof., Videokid, Ninja Rabbit; Tel. 02575/1335! Für den Amiga!

Tausche The Simpsons, Hunter, Treasure Is- land Dizzy, Lotus II, Flood und Toki geg. Space Ace 1 o.2, Hard Drivin', S.o.Monkey Is- land 2. Der 1. bekommt Don Bluths Space Ace-Demo gratis! Sven Bieber, Stralsunder Ring 14, 3180 Wolfsborg 1

Achtung Rollenspiel-Fans! Tausche Spirit of Adventure oder Das Schwarze - Die Schicks- alsdinge gegen Ultima V o.VI oder ähnliches Rollenspiel! Natürlich auch Verkauf! Schreibt an Stephan Höhl, Am Walde 13, O — 5231 Spröttau

Tausche orig. Ultima 5 geg. orig. Larry 2 oder geg. orig. Larry 3! Alle Games mit orig. Anlei- tung u. Verpackung! Frank Schubert, Bgm. Schmidt-Platz 12, O — 7250 Wursen!

Tausche Might and Magic 2, Carrier Com- mand, Mercenary und Star Flight geg. Amos The Creator. Verkaufe auch Pro Soccer 2190,

# MAKS

*start a new game*

**PC, Amiga, C 64, SEGA und Nintendo**

**Probespielen ?**

**Kein Problem !**

**Unsere PC's warten auf Euch !**

**MAKS Software GmbH**

## NEU in Düsseldorf !

**Glockenstraße 31 / Im Münstercenter**

Der Patrizier	Amiga/PC	84,95 DM
MAD TV	Amiga/PC	79,95 DM
Civilization	Amiga/PC	94,95 DM
Pacific Islands	Amiga/PC	84,95 DM
Airbus A320	Amiga/PC	94,95 DM
Formula 1 Grand Prix	Amiga	79,95 DM

Versand (Nachnahme) zzgl. 7,50 DM  
- Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten -

**Glockenstraße 31  
4000 Düsseldorf 30**

**Tel. 0211 / 48 28 64  
Fax. 0211 / 48 27 03**



Seit dem  
30. Oktober 1992  
in Berlin

**AMIGA  
IBM PC  
C 64  
SEGA  
NINTENDO  
Brettspiele  
CD's  
Videos  
MC's  
Comics  
Bücher**  
  
**auf über  
500 qm**

**Der einzigartige  
Multimediashop**

**L & P**  
Scharnweberstr. 25  
1000 Berlin 51  
Telefon: 412 10 98  
direkt am CLOU  
Kurt-Schumacher-Platz



Speedball, Last Ninja 2, X-Out, Operation Stealth und Populous (alles Orig.). Angebote an Wolfgang Fries, Elpersdorf 11, 8812 Windsbuch

Austria! Software billig abzugeben! Tausch ist möglich! Nur schriftlich! Einar Gimpl, 186, A — 4421 Adnet

### VERSCHIEDENES

Verkaufe Game Boy m. 13 Spielen u. Zubehör komplett für 500 DM oder einzeln für den halben Preis. Schreibt an Philipp Mayer, Charlottenstr. 92, 7128 Lauffen/Neckar, Tel. 07133/15843

Tausche Cetera-PC mit Grün + sw-Monitor, 2 x 5,25"-Laufwerk, Hercules Ka. gegen Atari oder Amiga m. 1 MB u. mindest. 10 Origin.: 06441/71535 (19 Uhr)

Tausche C 64 mit Floppy 1541 II gegen Amiga 500, kann auch älterer Typ sein, aber 100% ig OK. Zahle falls auch dazu! Bei Interesse schreibt an Ralf Pohl, H.-Elsler-Str. 12, O — 6908 Jena

Verkaufe preiswert Tips, Cheats, Karten usw. Bitte Liste anfordern. Rückporto nicht vergessen! Nikolaus Joka, Lilienstr. 43, 4300 Essen 1

Sensation! Über 350 Lösungen, Cheats, Pläne auf 2 Disks für nur 15 DM Vorkasse, bzw. 20 DM Nachnahme! Infos gegen Rückporto bei Andreas Magerl, Dorfstr. 17, 8212 Übersee, 08642/6279

Verkaufe AJ 1/91, 2/91, 3/91, 9/90, 7/90 zu je 6,50 DM + Portos 06071/21531

Wer sucht die Maniac Mansion & Zak McKracken-Codes? Verkaufe sie für DM 10,-. Schreibt an Guido Schlätz, Nansenstr. 20, O — 1570 Potsdam

Verkaufe für den C 64 Bard's Tale 3 für 20 DM, außerdem Mega Zines-Hefte, darunter auch die Erstausgabe. Tel. 04635/672 (Simon)

Extrem - Der bessere Club! Für die Systeme Amiga, C-64, C-128, PC, Atari ST, Game Boy, Nintendo, Game Gear, Lynx, Sega Mega Drive & Sega Master System. Wir bieten euch: 30seitige Clubzeitschrift, verbilligten Einkauf von Disketten, Fachhändlern, Etiketten usw., Hotlines, Abos, Clubdiskette, PD-Pool, Tauschbörsen... Infos gegen DM 3,- und Systemangabe bei Stefan Hüls, Dinsperloer Str. 87, 4290 Bocholt

Suche Bücher zu Programmiersprachen, v.B. Pascal, GFA Basic und Assembler. Bin aber auch an anderen Sprachen interessiert. Tel. 07152/24791

Verkaufe für Amiga Komplettlösungen, Pläne, Beschreibungen usw. Fordert eine Liste (m. Preisen) für DM 1,- in Briefmarken an Robert Hieke, Bühlkirchweg 14, 8432 Heilbrunn

Verkaufe Lösungen zu diversen Spielen, auch Karten u. Tricks vorhanden. Liste gg. Rückporto: D. Ahlholdt, Hahnemannstr. 16, 2410 Mölln

Suche dringend Soundtrack CD und Poster von Future Wars und Operation Stealth. Holger Marlenberg, Kirchenstr. 2, O — 4020 Halle

Suche Amiga Joker-Sonderhefte: Poster und Lösungen sowie SH Simulationen; zahle bis 9 DM (vollständig, Zustand 100% OK). Schreibt an Stefan Wesarg, Haackelstr. 7, O — 4327 Hoyrn

Suche GFA Basic Programm, Actar C Version 5.0.X und Lattice C der Version 5.0.X; Tel. 07152/24791

Verkaufe Game Boy m. 3 Spielen, Kopfhörer, Batterien, Dialogkabel - und das alles für nur 150 DM. Alle Spiele sind originalverpackt und mit deutschen Anleitungen. Tel. 0711/312201

Ihr könnt es nicht mehr erwarten! Ich, der Beste, Billigste, Tollste verkaufe Komplettlösungen, Karten und Tips zu Spielen. Preise von 1-10 DM (kaum zu glauben, aber wahr!); schreibt an Tobias Hüb, Andechser Str. 8451 Annersdorf; 300% Rückantwort!

Amiga-Bücher (Wert 350 DM) für 200 DM, über 50 Amiga-Zeitschriften für 100 DM, Amiga-Sonderhefte 5 Stück für 40 DM, Farbdrucker MPS 1550 C m. Zubehör (Wert ca. 650 DM) für 400 DM; Ingolf Krebs, Berliner

Str. 79, O — 1280 Bernau

Suche deutsche Kurzbeschreibungen aller Fish-PD-Disketten! Holger Möller, Wolfhamer 16, O — 2400 Stralsund

Basicprogrammieren: Edi Prof. V1.2 ist da! 32 Farben, Farbmodifikation + Speicherung, 5x5 Lupe in ungeschütztem Basic, Objekte für GFA, Amiga-Basic gegen 10 DM; Kai Lange, Am Schieppgraben 3, 5160 Düren

Komponiere auf Wunsch professionelle Modules für den Amiga! Angebote an Andreas Bilke, Schluppergasse 11, 4772 Bad Sassendorf 6

Verkaufe komplettes Regelsystem vom Schwarzen Auge! Abenteuer Basis + Aushangspiel, die Kreaturen + das Land des Schwarzen Auges, den Havena- und den Thorval-Karten, die Werkzeuge des Meisters, Schwermeister I-II und 4 Regelergänzungen - Komplet für 250 DM! Marc Priese, Fritz-Reuter-Str. 12, 3040 Soltau

Total legal! 999%! Bei mir bekommt Ihr die besten Demos für 50 Pf mit Eurer Disk! For more Infos schreibt mit Rückporto an: R. Wurnecke, K.-M.-Str. 1E, O — 5507 Solstedt

Verkaufe 105 MB Festplatte, 900 KB, 17 ms SCSI Festpl. Noch 2 Jahre Garantie! 100% OK, 1400 DM; Tel. 06081/15430

Suche Komplettlösung zu Operation Stealth! Tausche geg. andere Komplettlösungen, zahle auch! Wer Lösungen, Tips usw. zu ca. 150 Spielen haben will (auf Disk), schickt Disk + 1 DM + Porto (1 DM in Briefmarken) an John Lerche, Ahmstr. 77, O — 1144 Berlin

Verkaufe für 4 DM pro Heft Amiga Joker von 7/90 bis 2/92 ohne 12/90, Play Time 5/91, 6/91, 7/91, Power Play 6/90, 8/90, 10/90 bis 4/92, Joker Sonderhefte 1-3; Sascha Franke, Hüttborn 10, 2071 Grönwald

Suche Amiga-Originale: Zak McKracken (dt.), Railroad Tycoon, GEMX und Gods. Möglichst billig. Suche Amiga Joker-Hefte 11/89, 5/90, 10/90 und Sonderheft Simulationen; Tel. 06625/7441 (Sascha)

Amiga Joker-Sonderheft Simulationen gesucht - zahle DM 15,-; Jürgen Klink, Hermann-Hesse-Str. 32, 7123 Sachsenheim

Achtung! Lebenswichtig! Suche Komplettlösung zu Operation Stealth. Zahle auch Belohnung (Geld oder Spiele)! Ruft an: 08241/2376 von 18-21 Uhr (Robert). Suche außerdem ASM 2/91 und Amiga Joker 11/90 - dringend! Zahle 5-7 DM.

Achtung Spiele-Freaks! Jetzt gibt es sie - die Amiga-Cheat-Disk, mit ca. 30 Cheats u. einigen Codes. Schreibt mit einer Leerdisk, 10 DM/Str u. Rückumschlag an M. Petrin, Weiherhofstr. 90, CH — 4054 Basel

Verkaufe Computerzeitschriften: Amiga Joker, Play Time, Power Play, ASM-Hefte - riesige Auswahl, sehr gut erhalten! Ausgaben telefonisch erfragen! Tel. 04936/2687 nach 18 Uhr (Stefan)

Verkaufe o. tausche orig. Amiga-Spiele: Gunship, Gods, Lemmings (neu), Venus, Cosmo Ranger, Batman, Ghostbusters, Indiana Jones; Tel. 06071/21531

Endlich sind sie da: 25 Seiten voller Tips, Tricks und Lösungen von Leisure Suit Larry 1-3! Wenn Ihr Interesse habt, schreibt mit 10 DM und 5 DM in Briefmarken an Thorsten Gutberlet, Credittstr. 117 b, 8630 Coburg

Suche alle AJ vor Ausgabe 9/91! Suche evtl. auch billige Orig.-Spiele! Christopher Sulguta, Lorenzhaus 3, O — 3016 Magdeburg (nach 18 Uhr)

Suche dringend das Marvel Comic Exklusiv Album Nummer 1: Die Spinne - Jubiläums-Album. Ich zahle wenn nötig Neupreis! Martin Fankhauser, Bleichweg 6, CH — 3360 Herzogenbusch

Suche die AJ 1/90, 3/90 und 3/91. Preis nach Vereinbarung! Tel. 089/774863 von 14-20 Uhr, Malte Lazarus, Maronstr. 1, 8000 München 70

Suche dringend Assembler-Sources (SEKA, ASMone), Intros und Demos \*legal\*; Christof Gelling, Adolf-Kolping-Str. 26, 5650 Solingen 19

Suche Komplettlösung des „Öko-Adventures“ Das Erbe, Vorschläge und Angebote an Holger Millies, Dr.-Georg-Sauerwein-Str. 22, 3212 Gremm (Leine)

Verkaufe die ersten 11 AJ-Ausgaben (ab 11/89; alle ohne Poster) für 80 DM. Kirk Wehner, Goethestr. 23, 8592 Wundsdorf (bitte keine Anrufe)

Suche Lösung oder Code zu Lemmings 1 Level 50; Tel. 0228/215964

Suche dringend Anleitung zu Bundesliga Man. Prof. (auch Fotokopie)! Suche außerdem jemanden, der mir Silent Service 2 kopiert (schicke meine Original-Disks als Beweis, daß ich das Spiel besitze). Patrick Baumann, Kneesebeckstr. 11, 1000 Berlin 45

Verk. externe 2MB Speichererweiterung (Mega Mix 500) neu, für 299 DM, dazu Original Star Wars (3 D.), Freight Night, Slayer, Captain Blood, Down at the Trots, Vampires Empire u. Scorpion; Otto Helpap, Ortsstr. 81a, O — 6821 Schöna

STOP! Verkaufe folgende Hefte für 3 DM: DOS 8-12/90, Computer Live 6-12/90, Computer Persönlich 17/90, PC Praxis 9/89 und 12/89, Data Welt 1-3/89 und 5/7,9/89, Chip 2-5/89 und 8,10,11/89 und 7/91; Goran Vujic, Pfeilstr. 25, 4290 Bocholt

Die 5. Mission meiner „Mig 29 Fulcrum“ funktioniert nicht! Wer hilft mir und kopiert sie mir? Zahle 5 DM in Briefmarken f. alles! Tel. 07425/1812 (Nicu) ab 18 Uhr

Suche Amiga Joker 11/89, 12/89, 3/90, 5/90, 11/90-3/91, auch im Tausch gegen Powerplay ab 10/88 und Amiga Magazin ab 1. Ausgabe 8/87, auch Verkauf! Wolfgang Wiesner, Colbitzestr. 24, O — 7240 Grimma

Absoluter Notfall! Suche dringend Bedienungsanleitung für den Drucker EPSON LX 86. Wer hat so ein Ding und braucht es nicht mehr? Auch teilweise! Heiko Schulz, Willi-Bredel-Str. 7, O — 3090 Magdeburg

Verkaufe ASM u. Powerplay: ASM 4/87 bis 5/92 (53 Ausg.) + Special 1-5! Powerplay 2-6/88 und 10/88 bis 8/91 (40 Ausg.) \* Alle Hefte 100% OK \* Holger Wilmis, Esklumerstr. 4, 2957 Westoverledingen

Verkaufe große Plattensammlung (Altes und Neues). Alles in Top-Zustand. Liste kann per Fax oder per Rückporto (1 DM) geschickt werden. Torben Koch, Hirschbrink 14, 3216 Lauenstein, Tel. 05153/6537 ab 17 Uhr

Verkaufe für C-64 alle INPUT 64-Ausgaben von 2/85-7/87 und die Games Hyperrace, Crackout, Pathfinder, Traaz, The Sentinel, Kinetik und Arkanoïd 1+II. Alles auf Datensette und für 100 DM zu haben! Stefan Wetzel, Richard-Brauer-Str. 20, 2120 Lüneburg

Neueinsteiger sucht alle Amiga Joker-Hefte von 2/90 bis 11/91. Zahle für jedes guterhaltene Heft 4 DM. Schreibt an Patrick Sätze, Ströbling 22, 7432 Bad Urach

Achtung! Ich stecke bei Fate - Gates of Dawn fest. Wer kopiert mir seine Savedisk mit einer guten Party, auf der die Tunnelbahn bereits aktiviert ist? Allerdings nicht viel weiter! 10 DM Belohnung! Übernahme die Versandkosten! Tel. 07153/27318

Verkaufe gut erhaltene Amiga Joker-Hefte: 5/90 bis 5/92 für je 5,50 DM! Ruft an unter 07022/65389 (Ralf)

Suche Amiga Joker 10/90 u. 2/91! Zahle für jedes Heft 6,50 DM. Schreibt an Markus Weiland, Waldstr. 18, 6601 Riegelsberg

Verkaufe Amiga Joker, ASM, Playtime und Powerplay-Hefte zu günstigen Preisen. Liste anfordern bei Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872 Hude 1

### KONTAKTE

Suche Kontakte zu Keffrens, Skid Row, Rednex, Them usw.! Suche auch Tauschpartner(in) für Amigastoff aller Art! Tel. 08141/70441 (Marco)

Suche Tauschpartner für Demos, Samples & Sound-Module aller Art! Jeder Brief wird beantwortet! Schreibt an Marco Drütel, Adolfstr. 25, 2940 Wilhelmshaven. Auf RK-Angebote keine Antwort!







# USER CLUB

Banken und Konzerne bestätigen per DFÜ ihre Überweisungen, prüfen ihre Konten oder bringen täglich die Kundenlisten auf den neuesten

# ALLES ÜBER DFÜ

## Die moderne Modem-Mode

elle Schnittstelle des Compi und die Telefondose an der Wand haben, sowie interne Modem-Karten, die überwiegend in PCs eingebaut werden, vereinzelt auch in den Amiga 2000 bzw. 3000. Die teuerste Alternative ist ein

durch die Telefonleitung. Am anderen Ende setzt ein Empfänger-Modem die Signale dann wieder in Computer-verständliche Zeichen um. Die angebotenen Geräte unterscheiden sich in ihrer Leistungsfähigkeit erheblich voneinander, was sich vornehmlich in der erzielten Übertragungsrate ausdrückt, die in „bps“ (Bits pro Sekunde) angegeben wird. Aber wer bloß ab und an mal die neuesten Veranstaltungsinfos aus der Mailbox um die Ecke aufklauben will, dem reichen 2.400 bps dicke, und da ist man schon mit rund 150 Märkern dabei. Mindestens 9.600 bps und etwa 700 Piepen sind dagegen fällig, wenn man sich auch PD-Programme und sonstige größere Dateien rausholen will. Die meisten Modems

Post samt Gebühren nicht herkommen. Apropos: Die Telecom weist oft und gern darauf hin, daß jedes Modem von ihr zugelassen sein muß! Schade eigentlich, denn viele Kästen ohne Z-Nummer (früher FTZ) sind billiger und zudem leistungsfähiger.

## SOFTWARE

Um mit der Datenschleuder nun auch tatsächlich etwas anfangen zu können, wird ein „Terminal-Programm“ benötigt, mit dem sich die gewünschten Optionen für Senderate, Wahlwiederholung, Rufnummer etc. einstellen lassen. In aller Regel liegt neuen Modems sowas bereits bei, darüberhinaus gibt's sowohl im PD-Handel als auch bei den professionellen Anbietern



Datenschleuder von gestern: Akustikkoppler

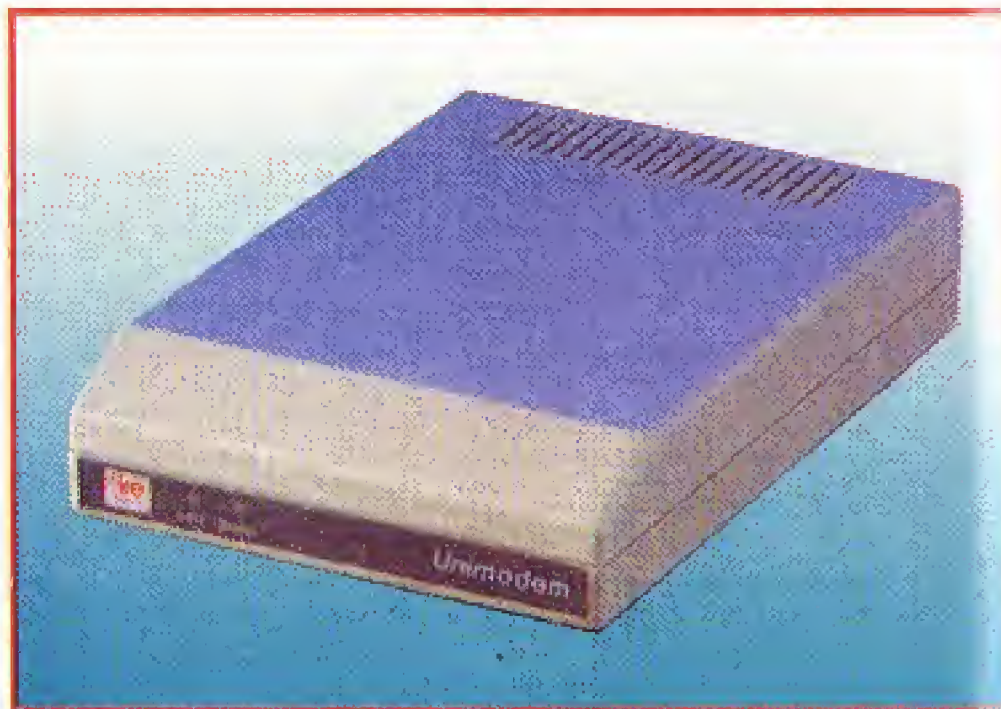
Stand. Im privaten Bereich bietet die Technik aber ein weit interessanteres Spektrum von Anwendungsmöglichkeiten, wozu man freilich außer seinem Computer noch ein paar Kleinigkeiten braucht. Vor allem die passende...

## HARDWARE

Die sogenannten Null-Modems können wir gleich abhaken, dabei handelt es sich schlicht um ein stinknormales Kabel zum Verbinden von zwei Rechnern — mit Datenfernübertragung hat das wenig zu tun. Bei den „richtigen“ Modems unterscheidet man wiederum zwei Arten: externe, also kleine Kästchen, die je einen Anschluß für die seri-

ISDN-Anschluß, wofür die Post erstmal eine Leitung ins Haus legen muß, außerdem kassiert sie dann ständig Gebühren, zur Zeit etwa 75,— DM im Monat. Nur am Rande erwähnt seien noch die Akustikkoppler, die eine Mulde zum Hineinlegen des Telefonhörers besitzen. Aufgrund ihrer niedrigen Übertragungsrate und der häufigen Übermittlungsfehler sind diese High-tech-Fossile mittlerweile nämlich aus der Mode gekommen.

In Frage kommen also in erster Linie die relativ preisgünstigen externen Modems, deren Funktionsweise sich in zwei Sätzen erklären läßt: Das Gerät wandelt den zu sendenden (ASCII-) Code in elektrische Impulse um und jagt ihn



Datenschleuder von heute: Modem

ermöglichen zudem einen begrenzten Zugriff auf das BTX-Angebot, wer jedoch voll in den Bildschirmtext einsteigen will, wird um ein Gerät der

ein reichhaltiges Angebot an einschlägiger Software. Auch hier gilt wieder, daß Einsteiger auf überflüssigen Schnickschnack getrost verzichten



**Datenfernübertragung ist zwar längst in aller Munde, für viele aber trotzdem ein Buch mit sieben Siegeln — wie funktioniert eigentlich DFÜ, und was bringt's in der Praxis? Hier erfährt Ihr alles Wissenswerte über den derzeit so beliebten Digital-Plausch!**

können, nur wer sich intensiver mit der Materie beschäftigt, wird sich früher oder später ein komfortableres Programm (für ca. 100,— bis 200,— DM) zulegen wollen.

Rechner zur Eingabe von Namen und Paßwort aufgefordert. Der Versuch, sich als „Gast“ einzutragen, funktioniert heute nur noch selten, meist kommt man um das

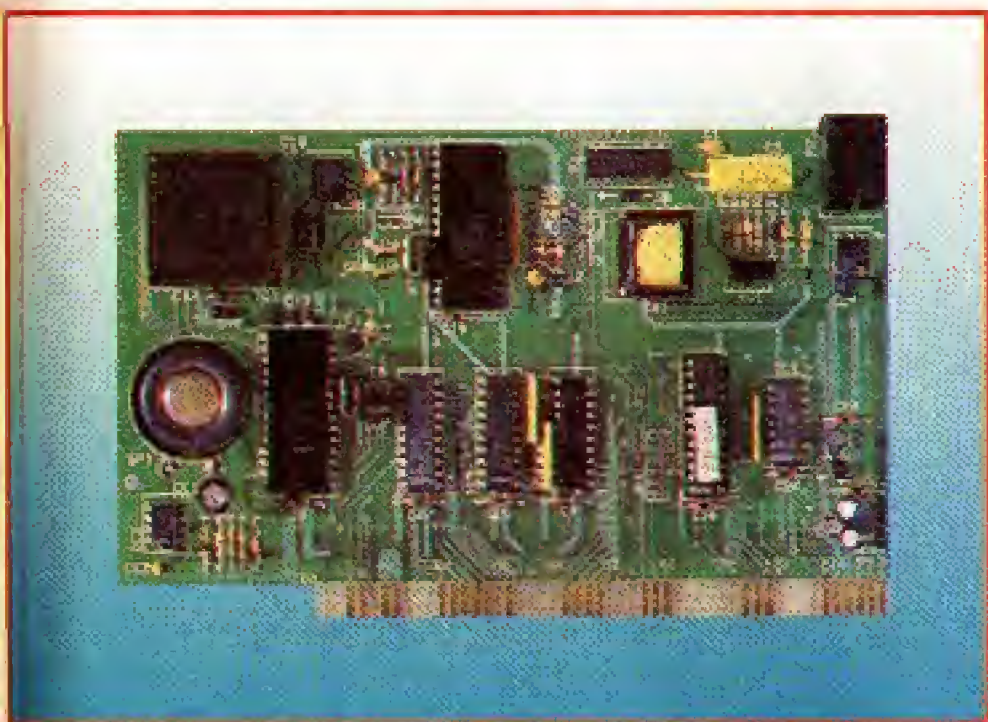
sich häufig kostenlos runterziehen, gelegentlich wird aber auch eine Gegenleistung in Form von „Soft-Naturalien“ erwartet. Das bedeutet im Klartext, daß man pro rausgeholtem Megabyte ungefähr 4MB an neuer Soft reinladen muß. Man kann sich leicht denken, daß bei diesem schwunghaften Daten-Handel nicht nur legale Bytes durch die Drähte surren; so manche Mailbox bietet ihren Usern (bei entsprechendem Status) auch eine reichhaltige Auswahl von Raubkopien. Aber dieses Thema fällt eher in den Zuständigkeitsbereich von Dr. Freak, hier befassen wir uns lieber noch mit einigen Spielen, die man gewissermaßen mit der Box zocken kann. Es geht dabei vornehmlich um Fenschach oder eine Partie 17



jeder Schachzug und jeder Schritt im Dungeon unerbittlich vom Gebührenzähler registriert wird!

## FAZIT

So, nun wißt Ihr genug über die Datenwelt auf der anderen Seite der Telefonbuchse, um selbst zu entscheiden, ob Ihr tiefer in die Materie einsteigen wollt. Ganz billig ist der Spaß wie gesagt nicht, dafür ist DFÜ-Usern so manche Neuig-



DFÜ intern: Modem-Karte

## MAILBOXEN

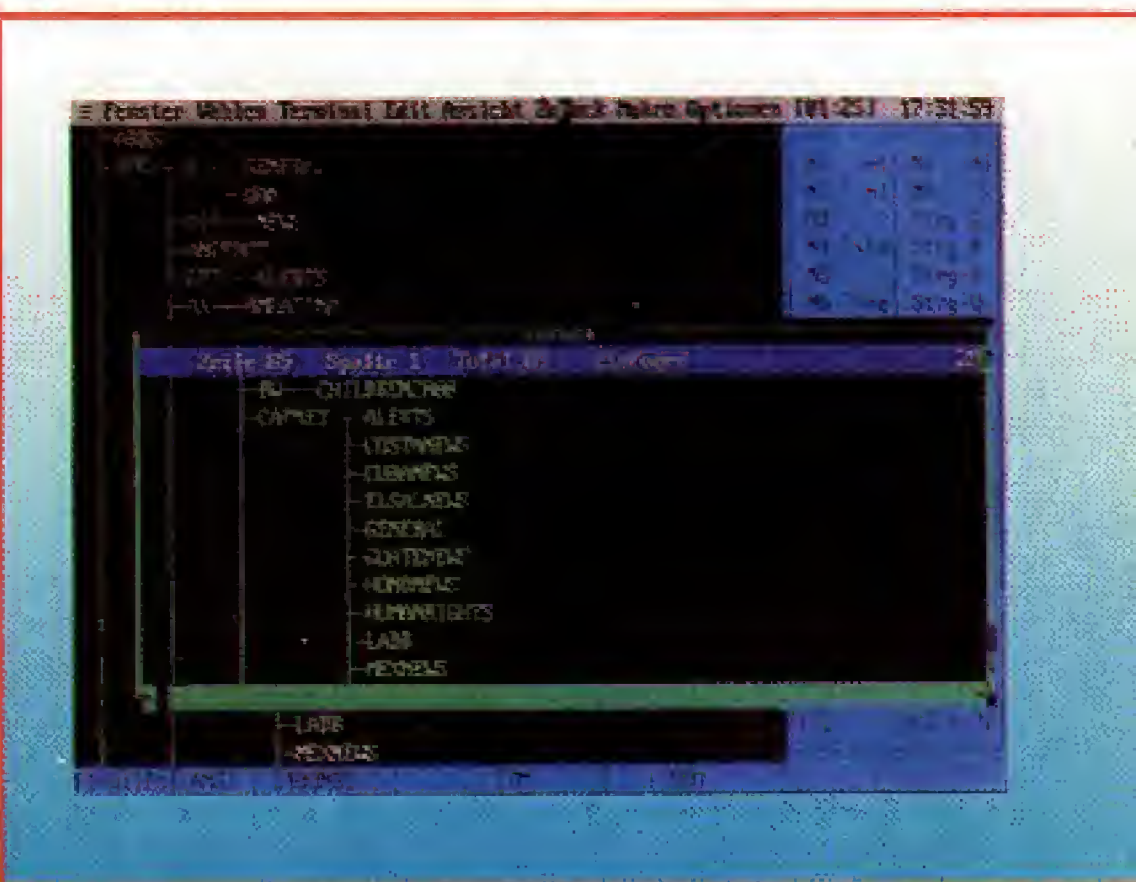
Hard und Soft wären vorhanden, fehlt bloß noch der Einsatzzweck! Die meisten (Privat-) Leute verwenden ihre chice DFÜ-Anlage wohl zum Kommunizieren mit den zahllosen Mailboxen, die es überall auf der Welt gibt. Allein in Deutschland sind es schon ein paar hundert, wobei man sich aber tunlichst auf die nähere Umgebung beschränken sollte — schließlich läuft das ganze Übertragungsgeschäft als normales Telefonat ab, und die nächste Gebührenabrechnung kommt bestimmt. Wer in einer Großstadt wie Berlin, München, Köln oder Hamburg wohnt, darf sich glücklich schätzen, denn dort gibt's Mailboxen wie Bits im Computer.

Die erste „Sitzung“ muß man sich dann etwa so vorstellen: Nach dem Herstellen der Verbindung (dem „Log-in“) wird man vom Mailbox-

Ausfüllen eines digitalen Antragsformulars nicht herum. Neben Name und Adresse verlangt der Mailbox-Betreiber (der „Sysop“, von System-Operator) oft auch die Telefonnummer, um illegale Benutzer gleich mal ihrer Anonymität zu berauben. Nach wenigen Tagen ist der Antrag überprüft, und Euer „User-Status“ (zuständig für Login-Zeiten und Systemzugriffe) steigt von Stufe null auf Stufe drei oder noch höher. Jetzt habt Ihr also endlich Zugriff auf das...

## NUTZUNGS-ANGEBOT

Neben Kleinanzeigen, Szene-News und dem Nachrichten-Austausch zwischen den Teilnehmern tummeln sich in einer gutgeführten Mailbox auch allerlei (gepackte) PD-Programme, wie etwa die „Fish“-Serie. Diese darf man



DFÜ am Bildschirm

& 4 mit einem anderen Teilnehmer bzw. dem Mailbox-Rechner selbst, daneben werden zum Teil auch Rollenspiele für mehrere Monsterjäger offeriert. Bei all dem sollte man nur nicht vergessen, daß

keit viel früher bekannt als normalsterblichen Freaks. Am besten, Ihr seht Euch die Sache bei einem verkabelten Freund mal live an, wir wünschen jedenfalls jetzt schon allzeit gute Verbindung! (rf)





**Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.**

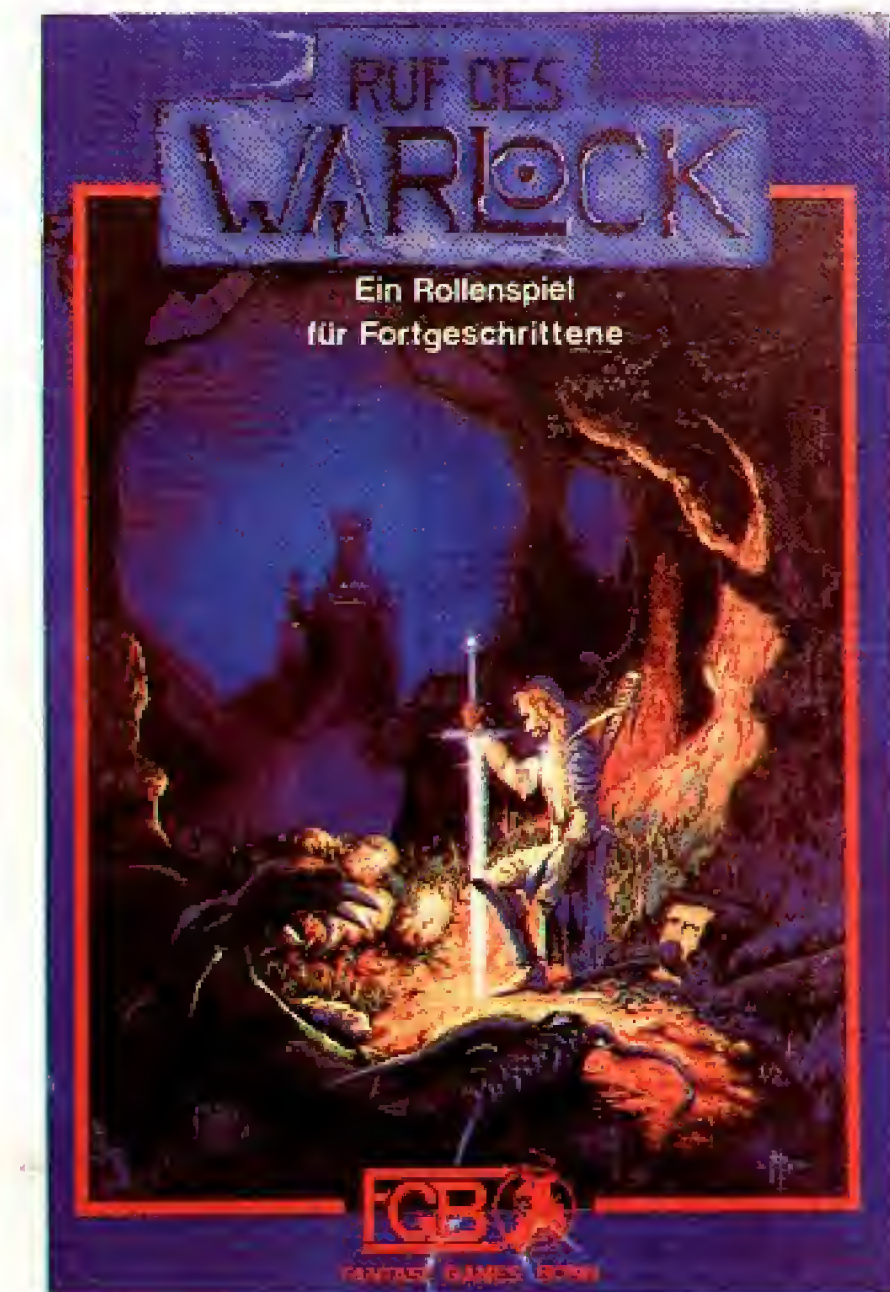
10 Great Games Manager	3/92	Strategie	10%	Abenteuer	10/92	Action	30%	Legend	7/92	Abenteuer	85%	Small TV	1/92	Action	80%
10 Great Games	2/92	Compilation	mittel	Darkman	10/92	Action	50%	Leisure Suit Larry V	3/92	Abenteuer	85%	Scary Movie/CDTV	11/92	Geschichtliches	Kannst du
1800	9/92	Simulation	85%	Dark Queen of Krya	10/92	Abenteuer	50%	Lemmings/CDTV	10/92	Abenteuer	85%	Scary Movie	10/92	Simulation	51%
2 Hat 2 Handle	4/92	Compilation	mittel	Darkyup	3/92	Abenteuer	60%	Les Stars	4/92	Compilation	mittel	Scary Movie	2/92	Compilation	50%
4 Field -	5/92	Strategie	15%	Das Schwarze Auge	5/92	Abenteuer	90%	London Collection	10/92	Compilation	mittel	Schäfer	9/92	Strategie	51%
4 Wheel Drive	12/92	Compilation	gut	Daylight Robbery	2/92	Geschichtliches	30%	Links	7/92	Sport	60%	Son Sly 5	4/92	Action	74%
40 Spins/Beating	1/92	Sport	70%	Death Knight of Krya	10/92	Abenteuer	50%	Links Canada	9/92	Verschiedenes	60%	Soul Crystal	2/92	Abenteuer	72%
40 Spins/Beating	3/92	Simulation	50%	Deathbringer	1/92	Action	37%	Unipool	10/92	Sport	50%	Space 1889	1/92	Abenteuer	55%
5 Intelligent Strategic Games	2/92	Compilation	gut	Defender of the Crown/CDTV	10/92	Strategie	mittel	Lovecraft	5/92	Strategie	50%	Space Ace II	1/92	Geschichtliches	48%
50 Great Games	2/92	Compilation	mittel	Deliverance	7/92	Action	74%	Lord of the Rings	12/92	Abenteuer	75%	Space Crusade	5/92	Verschiedenes	68%
50 Anniversary	4/92	Compilation	mittel	Deluxe Strip Poker 2	2/92	Simulation	44%	Lohan 3	10/92	Sport	85%	Space Gun	4/92	Action	48%
7 Colors	12/92	Strategie	50%	Der Fluch des Drachens	4/92	Strategie	60%	Luka Turbo Challenge 3	12/92	Sport	84%	Space Mail	9/92	Simulation	78%
Abandoned Pages	12/92	Abenteuer	75%	Der Patriarch	7/92	Simulation	85%	Lure of the Temptress	9/92	Abenteuer	61%	Space Quest IV	4/92	Abenteuer	75%
Action Heroes	2/92	Compilation	mittel	Deviant Design	2/92	Strategie	53%	Lynx	5/92	Verschiedenes	10%	Space War/CDTV	5/92	Action	9%
Action Park	2/92	Compilation	schwach	D/Generation	9/92	Verschiedenes	60%	Mad TV	1/92	Simulation	85%	Special Forces	5/92	Simulation	70%
Action Park	4/92	Compilation	super	Die Tote/CDTV	12/92	Abenteuer	30%	Madagascar	4/92	Abenteuer	44%	Sport's Best	4/92	Compilation	mittel
AGAG Collection Edition	12/92	Compilation	mittel	Die Tote 2	9/92	Action	26%	Madagascar	1/92	Verschiedenes	45%	Sport Games III	4/92	Compilation	schwach
Added to Fun	2/92	Compilation	schwach	Dino Squad	4/92	Simulation	24%	Madagascar	2/92	Strategie	54%	Spuk	9/92	Abenteuer	-37%
Agony	11/92	Sport	50%	Disasters for Hire/CDTV	7/92	Verschiedenes	Comix	Madagascar	11/92	Geschichtliches	60%	Stark Up	10/92	Geschichtliches	30%
Adventure Pack	4/92	Compilation	gut	Discovery	7/92	Simulation	60%	Madagascar	10/92	Compilation	super	Stadt der Leinen/CDTV	11/92	Abenteuer	Chen/Dig
Agony	2/92	Action	60%	Dracula's Excellent App	10/92	Compilation	mittel	Madagascar	5/92	Abenteuer	mittel	Stalingrad	9/92	Strategie	18%
Air Bucks	9/92	Simulation	60%	Draco Collection	2/92	Compilation	schwach	Madagascar	10/92	Compilation	mittel	Star Collection	12/92	Compilation	mittel
Airbus 320	2/92	Simulation	60%	Draco 2	10/92	Action	50%	Madagascar	5/92	Simulation	20%	Starbuck Supermarket	12/92	Simulation	74%
Air Combat Aces	12/92	Compilation	super	Double Double Bill	10/92	Compilation	super	Madagascar	10/92	Sport	60%	Starlight II	12/92	Abenteuer	60%
Air Land Sea	2/92	Compilation	super	Double Dragon II	1/92	Action	74%	Madagascar	3/92	Strategie	22%	Starman	1/92	Action	68%
Air Sea Supremacy	12/92	Compilation	gut	Double Wind	7/92	Strategie	64%	Madagascar	2/92	Compilation	super	Star Empire	7/92	Strategie	57%
Air Warrior	10/92	Simulation	12%	Dragon Fighter	10/92	Action	64%	Madagascar	11/92	Strategie	62%	Steinberger/Holmes	1/92	Simulation	57%
Alcatraz	4/92	Action	78%	Drop 1	1/92	Strategie	46%	Madagascar	4/92	Compilation	mittel	Steve McGowan	4/92	Action	Neu!
Alcatraz	7/92	Geschichtliches	20%	Dune	9/92	Strategie	60%	Madagascar	9/92	Simulation	60%	Stone Age	7/92	Strategie	66%
Alcatraz	11/92	Action	50%	Dungeons of Andor	5/92	Abenteuer	70%	Madagascar	10/92	Strategie	61%	Street der Colosse Freier	9/92	Verschiedenes	37%
Alcatraz	11/92	Action	40%	Dynasties	2/92	Geschichtliches	70%	Madagascar	7/92	Compilation	gut	Street Master	4/92	Verschiedenes	72%
Alcatraz	1/92	Action	78%	Dynasty	10/92	Simulation	60%	Madagascar	10/92	Action	16%	Street	11/92	Strategie	66%
Alcatraz	5/92	Action	50%	Enemy of	2/92	Simulation	14%	Madagascar	10/92	Compilation	super	Street	1/92	Verschiedenes	67%
Alcatraz	9/92	Action	schwach	Ellis	10/92	Geschichtliches	81%	Madagascar	11/92	Geschichtliches	71%	Striker	9/92	Sport	64%
Alcatraz	11/92	Abenteuer	60%	Elmira - Arcade Games	2/92	Action	81%	Madagascar	2/92	Abenteuer	63%	Struggles	1/92	Geschichtliches	30%
Alcatraz	2/92	Abenteuer	85%	Elmira II	3/92	Abenteuer	86%	Madagascar	1/92	Sport	72%	Super Games Pak/CDTV	11/92	Verschiedenes	25%
Alcatraz	10/92	Action	28%	Epic	3/92	Action	74%	Madagascar	12/92	Simulation	65%	Super Hero	12/92	Compilation	schwach
Alcatraz	2/92	Abenteuer	81%	Espace - The Games VI	10/92	Sport	41%	Madagascar	3/92	Abenteuer	81%	Super Hero Manager	10/92	Simulation	71%
Alcatraz	5/92	Action	28%	E.S.S. Mega/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung	Madagascar	2/92	Strategie	26%	Super Hero	12/92	Compilation	mittel
Alcatraz	12/92	Action	91%	European Chess Slip P2	10/92	Sport	55%	Madagascar	9/92	Abenteuer	87%	Super Hero	12/92	Compilation	schwach
Alcatraz	7/92	Action	72%	European Football Champ	9/92	Sport	51%	Madagascar	4/92	Compilation	schwach	Super Hero 2	5/92	Sport	67%
Alcatraz	11/92	Action	55%	European Football Champ	9/92	Sport	51%	Madagascar	12/92	Simulation	75%	Super Sports Invaders	12/92	Action	49%
Alcatraz	10/92	Verschiedenes	33%	Eye of the Beholder II	1/92	Verschiedenes	80%	Madagascar	2/92	Simulation	54%	Super Tennis	9/92	Strategie	59%
Alcatraz	2/92	Strategie	66%	Eye of the Eagle	3/92	Abenteuer	59%	Madagascar	12/92	Compilation	mittel	Super Tennis	12/92	Abenteuer	70%
Alcatraz	10/92	Strategie	60%	Eye of the Eagle	3/92	Abenteuer	59%	Madagascar	1/92	Versch	mittel	Sword of Honour	9/92	Action	60%
Alcatraz	10/92	Action	50%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	10/92	Verschiedenes	überlappend	Team Yankee/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Alcatraz	5/92	Action	64%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	11/92	Mehr	Amberg	9/92	Strategie	24%	
Alcatraz	7/92	Abenteuer	80%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	5/92	Action	69%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	9/92	Strategie	34%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	10/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	4/92	Compilation	gut	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	11/92	Geschichtliches	52%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	11/92	Geschichtliches	59%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	10/92	Geschichtliches	52%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	2/92	Compilation	super	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	12/92	Compilation	gut	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	11/92	Mehr	überlappend	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	10/92	Action	68%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	1/92	Action	46%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	10/92	Strategie	39%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	3/92	Abenteuer	85%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Verschiedenes	in Ordnung	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Strategie	60%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Strategie	91%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Geschichtliches	85%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%	F1 G.P. Canada	10/92	Sport	47%	Madagascar	3/92	Action	71%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Alcatraz	10/92	Action	86%												





net freilich auch Unmengen an weniger umfassenden Quests bereit; so oder so müssen die Recken aber zunächst erstmal ins Leben gerufen werden. Das Auswürfeln der Grundeigenschaften wie Klugheit oder Ausdauer funktioniert dabei noch relativ hausbacken, doch schon der umfangreiche Charakterbogen läßt die Detailbegeisterung der Autoren ahnen. Eine Ahnung, die sich bestätigt, wenn man in den nachfolgenden Erläuterungen über Immunitätsfaktoren, Basis-Bewegungseinheiten und Resistenzzahlen sowie die Formeln ihrer Errechnung staunt. Damit wir uns recht verstehen: Das alles ist zwar wie gesagt nichts für Einsteiger, aber dennoch verständlich aufbereitet.

Insgesamt 26 Berufe bzw. Rassen wie Alchimist oder Zwerg stehen zur Wahl, wobei jedoch jede dieser Kästen bestimmte Mindestanforderungen stellt, denen der Kandidat genügen muß. Aber keine Sorge, die einfacheren „Jobs“ (z.B. Wanderer oder Barbar) sind auch für weniger geschickte Würfler er-



lernbar. Sollte Euer Charakter magisch begabt sein, so steht ihm das beiliegende Zauberbuch mit immerhin 260 Spells aus sieben gewöhnlichen Kategorien (etwa Natur- oder Heilhexereien) und vier Sonderkapiteln, in denen bleistiftsweise die magischen Gesänge des Bardens verzeichnet sind, zur Verfügung. Schade, daß ich nie diesen Bardens spielen durfte — angeblich singe ich so schon viel zu oft und viel zu falsch.

Fehlt zum guten Schluß eigentlich nur noch die Erwähnung des umfangreichen und superdetaillierten Kampfsystems. Dieser Kodex mit seinen

20 Seiten voller Treffertabellen ist genau das Richtige für Leute, die sich schon immer darüber geärgert haben, daß Rolli-Helden normalerweise trotz schwerer Verwundungen unbeeindruckt weiterfighten, um dann bei 0 Lebenspunkten plötzlich und unerwartet ins Gras zu beißen. Hier aber kann man tatsächlich noch verbluten, wenn der eigentliche Kampf längst gewonnen ist...

Wer sich hingegen sorgt, daß er bei all dem schönen Hacken und Hauen finanziell ausbluten könne, für den haben wir frohe Kunde: Wie gewohnt verlosen wir auch diesmal wieder unsere Rezensionsexemplare! Im Gegenzug wollen wir von Euch bloß wissen, wie der Autor der Hacker-Bibel „Neuromancer“ heißt bzw. welcher norddeutsche Berg traditio-

nell als Hexentreffpunkt gilt. Was lernen wir aus diesem großzügigen Angebot? Karte her, Lösungswort(e) aufschreiben, und ab damit an unsere bestens bekannte, nachstehende Adresse. Anschließend gilt dann das Prinzip Hoffnung, das sich für all jene bereits ausgezahlt haben könnte, die letztes Mal mit Asimov und Mirage beantwortet haben. Na denn: Glück auf, hack los und Rübe ab! (jn)

**Joker Verlag**  
„Stromausfall“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

#### Hacker

**Spielmaterial:** 74%  
**Spielregeln:** 46%  
**Spielreiz:** 70%  
**Besonderes:** Unseres Wissens das erste Hacker-Brettspiel der Weltgeschichte!  
**Schwierigkeit:** Für Fortgeschrittene  
**Preis:** ca. 55,— DM  
**Bezug:** Games In Brienner Str. 54 8000 München 2  
Tel.: 089/5 23 46 66

#### Ruf des Warlock

**Spielmaterial:** 72%  
**Spielregeln:** 77%  
**Spielreiz:** 76%  
**Besonderes:** Zwei 30er-Würfel liegen bei, zudem kann man auf das Abenteuer-Modul „Die Tränen der Verzweiflung“ zurückgreifen.  
**Schwierigkeit:** Für Könner  
**Preis:** ca. 65,— DM  
**Bezug:** Games In Brienner Str. 54 8000 München 2  
Tel.: 089/5 23 46 66





# coin special

## HAUSMESSE BEI GAUSELMANN

In der Zocker-Branche wurde der Herbst längst abgeschafft — die Zeit zwischen Sommerloch und Weihnachtsgeschäft nennt sich schlicht Messe-Saison! Und dazu gehören nunmal nicht nur Großveranstaltungen wie die Londoner ECTS, sondern auch kleine, feine Firmenmessen wie diese...

Fein vor allem deshalb, weil dazu meist nur Kunden und Geschäftspartner eingeladen werden, mit denen man im intimen Rahmen über Branchen-Internia und Zukunftspläne plaudern kann. Und wir hätten den Beruf verfehlt, wären wir nicht auch neugierig zu erfahren, was sich

nächstes Jahr in den Spielhallen so tun wird, stimmt's? Außerdem gibt's bei solchen Veranstaltungen immer ein repräsentatives Buffet — ein Grund mehr, unserer Informationspflicht Genüge zu tun...

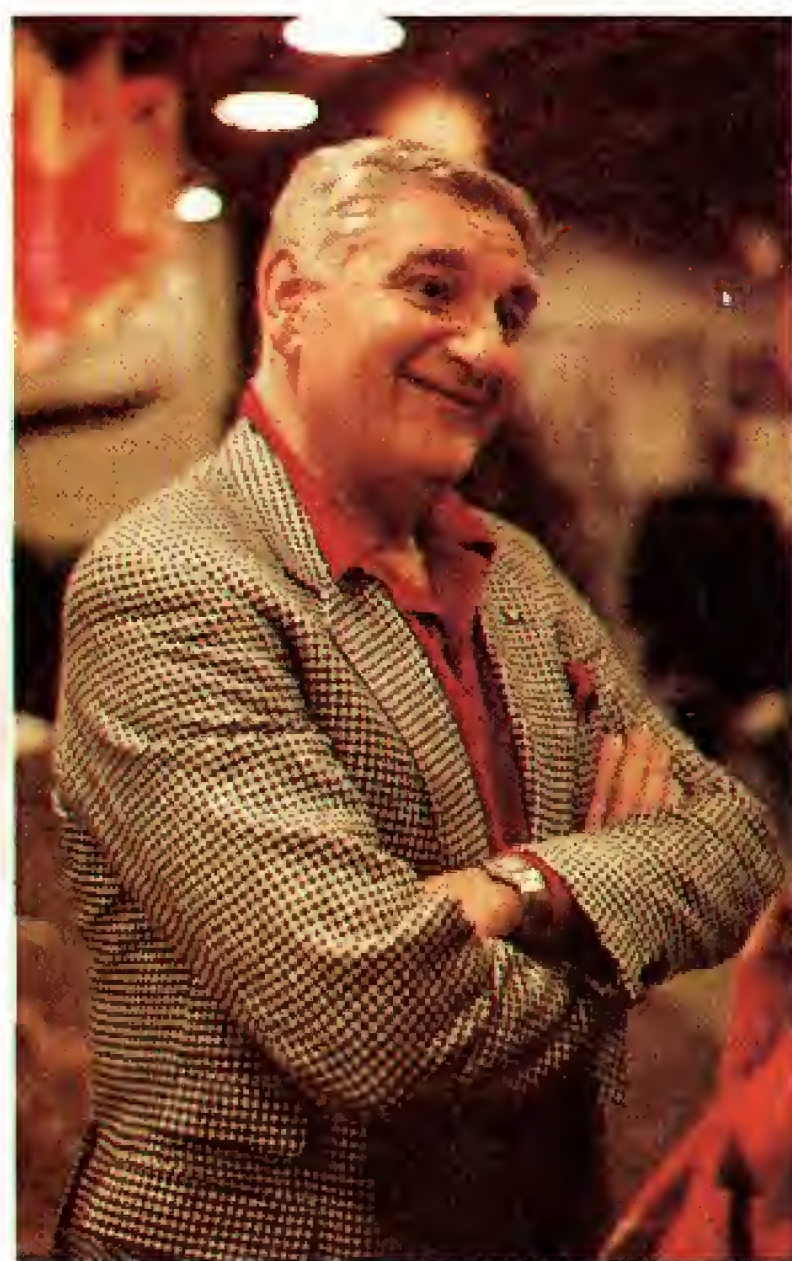
### SPANNUNG

Zunächst war für die Teilnehmer aber harte Arbeit angesagt, denn vor das leibliche Wohl hatte die Münchner Abteilung des Coin Op-Giganten (Spielotheken, Münzschlucke, Gehäuse etc.) erstmal lehr-

reiche Vorträge gesetzt. Da war etwa zu erfahren, daß die nächste Generation der Münzspiel-Geräte mit neuem Netzteil, servicefreundlicherer Geldschluck-Einheit und integriertem Tresor ausgestattet wird. Letzteres soll natürlich verhindern, daß man sich seine Gewinne durch unspielerisches Verhalten holt. Apropos: Nach rund zwei Jahren harter Ingenieurs-Arbeit der Gauselmänner ist es nun nicht mehr möglich, die neuen Modelle per Computer zu überlisten! So, es folgte noch die Vorstellung der aktuellen Geldspielgeräte (die dudeln jetzt das Thema von „Carmen“ während der Sonderspiele), ehe man endlich zum unterhaltsamen Teil der Veranstaltung überging.

### SPASS

Hier durften wir nun bayerische Lokal-Prominenz wie Petar Radenkovic, den ehemaligen Torhüter des TSV 1860 München, oder den Spielhallen-Tycoon Walter Staudinger jr. bestaunen. Die Aktion Sorgenkind war vertreten, gleich daneben bühnte ein Diskjockey mit Tanz-Wettbewerben und pantomimischen Vorführungen um die Aufmerksamkeit des Publikums, das Freibier floß in Strömen, und das nunmehr eröffnete Buffet hatte natürlich keinerlei Chance gegen die ausge-



„Radi“ als Ehrengast

hungerten Volksmassen. Aber Musik-Beschallung hin, Gerstensaft her, am meisten Aufmerksamkeit genossen in dem ganzen Trubel immer noch die nagelneuen Arcade-Maschinen — nicht zuletzt, weil sie allesamt auf permanenten Freispiel-Modus eingestellt waren...

### UND SPIEL!

Das Größte war dabei schon mal vom reinen Platzbedarf her Kimme + Korn,



Kimme + Korn





Hunger kann was Schreckliches sein...



Außen Münzschlucker — innen High-Tech!

ein digitaler Sportschützenstand, bei dem mit einem äußerst echt wirkenden- (Licht-) Gewehr auf die Bildschirm-Scheiben geschossen wird. Die grundsätzlichen Spielregeln entsprechen ungefähr dem, was die Baller-Sportler unter Euch aus dem Schützenverein kennen dürften: Ein Spiel besteht jeweils aus zwei Runden à fünf Schuß pro Teilnehmer; man kann sein Glück sowohl alleine als auch turniermäßig zusammen mit bis zu drei Mitschützen versuchen. Es gibt eine Highscore-Liste und Freispiele auf die Endzahl à la Flipper, zudem ist die Verletzungsgefahr dank Licht-Betrieb denkbar gering, auch wenn man noch soviel Kümmel & Korn intus hat. Die Messebesucher waren jedenfalls ziemlich angetan von dem monströsen Gerät, eine Umsetzung für den Amiga ist naheliegenderweise trotzdem relativ unwahrscheinlich.

Nur unwesentlich besser stehen die Konvertierungs-Chancen der drei neuen Flipper, mit deren Hilfe so mancher herauszufinden versuchte, ob die ihm verbliebene Reaktionsgeschwindigkeit noch 'ne weitere Cola zuläßt. Williams schickte **Fish Tales** ins Rennen, der mit seinen fischförmigen Rampen und den feucht-fröhlichen Unterwasser-Motiven ein bißchen an die Geheimagenten-Welt von „James Bond“ erinnert. Bally hielt mit **Addams Family** und **Black Rose** dagegen, die beide recht gruselig gestaltet sind. Im Fall der aus Film, Fernsehen und Computerspiel bekannten Horrorfamilie schickt man die Kugel kreuz und quer durch den idyllischen Wohnsitz der nachtaktiven Sippe;

bei **Black Rose** schickt man dagegen öfters mal jemanden über die Planke — hier dreht sich nämlich alles ums lustige Piratenleben. Aufgrund des nicht unerheblichen Andrangs kamen wir nur zu kurzen Probespielchen, wobei eigentlich alle drei Kandidaten einen ordentlichen Eindruck machten, vielleicht mit ganz leichten Vorteilen für die Schwarze Rose.

Schließlich die Sensation des Tages: Gauselmann hatte weder Kosten noch Mühen gescheut und tatsächlich ein neues TV-Game aufgetrieben! Und bemerkenswert ist das schon, schließlich gelangt in Deutschland seit Jahr und Tag kaum noch Nachschub in die heiligen Arcade-Hallen, meist findet man dort nur noch Klassiker wie „Tetris“, „Out Run“, „Street Fighter II“ oder den auch nicht mehr ganz tau-

frischen „Terminator II“. Aber hier und heute war **Mortal Combat** von Midway angesagt, eine Zwei-Spieler-Prügelei für Leute, denen „Pit Fighter“ einfach nie asiatisch genug war. So richtig schön fernöstlich ist bereits die hintergründige Lebensgeschichte von GORO, einem 2.000 Jahre alten Drachenmenschen, der im Lauf seiner langen Karriere schon viel Ärger mit shaolinischen Kampfmönchen hatte. Die letzten 500 Jahre blieb er zwar unbesiegt, aber momentan gibt's gerade wieder bösen Stunk, so daß die helfende Faust eines westlichen Drachen-Freundes dringend gebraucht würde. Dieser darf sich einen von sieben Kämpfern aussuchen, dabei reicht die Auswahl von Johnny Cage, dem Box-Champion, bis hin zum Ninja Sub Zero. Die Jungs duellieren sich anschließend unter Zeitdruck vor teilweise sehr farbenprächtigen Hintergrundgrafiken mit leichtem Horizontal-Scrolling, dazu erklingt eine fetzige Sound-Kulisse (Musik plus FX). Trotz des schlichten Spielprinzips macht das Gekloppe durchaus Laune; dazu tragen neben den flüssig animierten Bewegungen der digitalisierten Kämpfer vor allem ihre unterschiedlichen Sprung-, Schlag- und Tritt-Techniken bei.

Soviel zu dieser Messe der etwas anderen Art, das nächste Mal gibt's dann wieder ein normales Coin Op — vorausgesetzt, die japanischen Kampf-Programmierer lassen uns nicht im Stich... (od)

Man schießt sich so durch...





## EXKLUSIV



Nr. 50002

Exklusiv-CDs — Nur bei uns gibt's jetzt die beiden heißen Scheiben von Chris Hülsbeck in einer limitierten und HANDSIGNIERTEN Ausgabe! „Shades“ und „To be on Top“ bieten jeweils über eine Stunde Musik mit Spiele-Soundtracks, Megamixes und vielem mehr! Für klangvolle DM 29,— pro CD

## NEU



Nr. 500001

Cheat-Disk — Endlich ist sie da, die 3.5"-Scheibe mit hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu hunderten von Games! Die besten Kniffe aus über drei Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!! Die ultimative Lösungshilfe für trickreiche DM 15,—



Nr. 900005

Disketten-Aufkleber — Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,— pro Bogen (acht Sticker)

Nr. 900004

Sammelordner — Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt — sieht jetzt aber um Klassen besser aus! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,—



Nr. 900007

Solarrechner-Diskette  
Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8569,67 ist! Ausgerechnet für DM 19,—

Nr. 90001

Joker-Shirt — Jetzt in Schwarz mit neuem Design! Also um Klassen schicker, aber in bewährter Qualität: 100% Baumwolle mit farbigem Transferdruck, zu haben in den Größen S, M, L, und XL. Für kleidsame DM 24,—



Nr. 90003

Zeitgeist — Kein Geist ist die topeksklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 49,— pro

Nr. 90002

Joker-Jogger — Unser Mode-Hammer für zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M, L, XL & XXL. Schon für modische DM 49,—





# \$ JOKER SHOP



Nr. 300000

**Horizontenerweiterung** – Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben! Für die gewohnten DM 7,- pro Heft

Nr. 200000

**Spezialitäten** – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Rollenspiele“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird! Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft



Nr. 100000

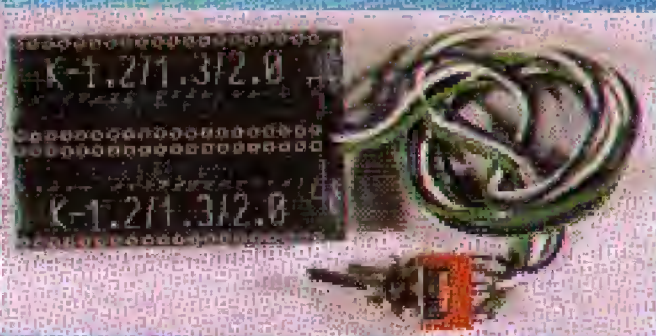
**Joker-Sammlung** – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch? Für's Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,-



Ihr habt mich überzeugt! Warum in die City schweifen, wenn das Gute doch so nah liegt? Warum im Kaufhaus kaufen, wenn man doch auch im Joker Shop shoppen kann? Sagt mir, wie das mit dem Bestellen läuft, und ich räume Euch mit Vergnügen den Laden leer! Aber bitte, aber gerne: Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken, schon geht ein Päckchen auf die Reise. Wie bitte, Ihr wollt das schöne Heft nicht zerschneiden? Auch kei-

ne Affäre, dann müßt Ihr nur die Bestellnummer und die Bezeichnung des bzw. der gewünschten Artikel(s) auf eine Postkarte schreiben; die Zahlungsweise und Eure Adresse angeben (siehe Coupon) – und ab damit! ABER: Bei Vorkasse sind 5,- DM für's Porto zu addieren. Nachnahmelieferungen werden direkt beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Na, tröstlicherweise ist immerhin die Mehrwertsteuer bei allen Preisen schon dabei...

## Kickstartumschaltplatine



29,- DM

Kickstart 1.3 69,-  
Kickstart 2.0 98,-

## Laufwerke

3,5" extern	14,-
3,5" intern für A500	13,-
3,5" intern für A2000	12,-

## Festplatten

40 MB für A500	59,-
60 MB für A500	74,-

**UHD** Udo Neuroth  
Hardware Design

Essener Str. 4 Tel. (0 20 41) 2 04 4250 Bottrop Fax (0 20 41) 2 57  
Händleranfragen erwünscht

Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise





# DER WEIHNACHTS-

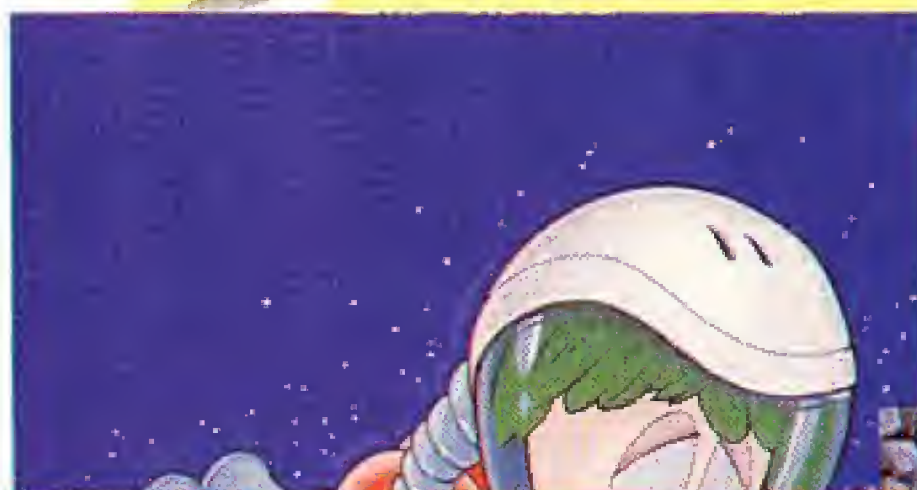


Auch wenn Rauschebart dieses Jahr etwas früh dran ist, was er im Sack hat, kann sich sehen lassen: Die Weihnachtsausgabe des AMIGA JOKERS — prall gefüllt mit topaktuellen Tests, exklusiven Previews, speziellen Specials, gewinnträchtigen Wettbewerben und Lösungshilfen, die das Zocken unterm Christbaum zum Genuß machen!

Damit Ihr gleich mal in festliche Stimmung kommt, lassen wir zumindest den Schwanz der Katze (bzw. die Nase des Jokers) aus dem Sack: Einen heißen Kampf um den Titel des diesjährigen Weihnachtsknüllers werden sich LEMMINGS 2, ELITE 2, INDY IV und WING COMMANDER liefern — sofern die beiden Letztgenannten uns nicht wieder im Stich lassen. Aber auch STREET FIGHTER II und PREHISTORIK 2 wollen mitmischen, genau wie MOTOERHEAD, das Game zur gleichnamigen Band!

Falls Ihr ALLES ÜBER TEXTVERARBEITUNGEN wissen wollt, braucht Ihr nur in den User Club zu gucken, wer sich hingegen mehr für die CONSUMER SHOPPER SHOW 92 interessiert, wird einen großen Messe-Nachtarok finden. Außerdem veranstalten wir die WAHL ZUM SPIEL DES JAHRES 92, seid also ab 27. November rechtzeitig an der Weihnachtsmann-Anlaufstelle, auch Kiosk genannt. Oder schnappt Euch noch heute Euer Abo mit der tollen Geburtstags-Prämie, dann bringt Euch Santa

Claus den AMIGA JOKER nämlich billiger, früher und persönlich vorbei — als Postbote verkleidet...



Auch noch prima beschriftet! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Nr. 900007

Solarrechner-Diskette

Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8569,67 ist!

Ausgerechnet für DM 19,-

Nr. 90003

Zeitgeist — Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 49,- pro

Nr. 90002

Joker-Jogger — Unser Mode-Hammer für zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M, L, XL & XXL. Schon für modische DM 49,-

## Inserentenverzeichnis

ABC Soft	86,87
AHS	26
Amiga Oberland	2
Bachler	67
Berry	58
Bilderwelt	80
Bits & Bytes	24
Blue Byte	15
Bomleo	18,19
CPS Heidak	60,61
Data & Electronics	69,119
Dynamic Media	47
Electronic Arts	11
EPV	23
Esser	65
FDS	73
Funny-Software	38,39
Galaxy	109
Groß Electronic	111
Hamo	73
Handel mit neuen Medien	80
HSVL	93
ICP	57
Joker Verlag	27,29,37,54,55
Joysoft	100
Junker	110
Karosoft	85
Magie Line	69
Maks	113
Max Design	128
Maxlon	58
Megasoft	64
Mirage	18,19
Müller Computersoftware	94,95
Neuroth	127
Okay Soft	110
Ossowski	75
Pfister	21
Quicksoft	83
Rieken	112
Royal Soft	6
Rushware	15
Schneider	24
SCS	22
Skyline	25
Soft & Sound	51
Soft Concept	71
Softpower	114
Software 2000	13
Tasche	80
Traumfabrik	33
UBI Soft	75
United Software	11,13,75
Wial Versand	107
Poster:	Gremlin
Poster:	Line1
Einem Teil der Auflage liegt ein Prospekt der Firma LBS bei — wir bitten um freundliche Beachtung.	

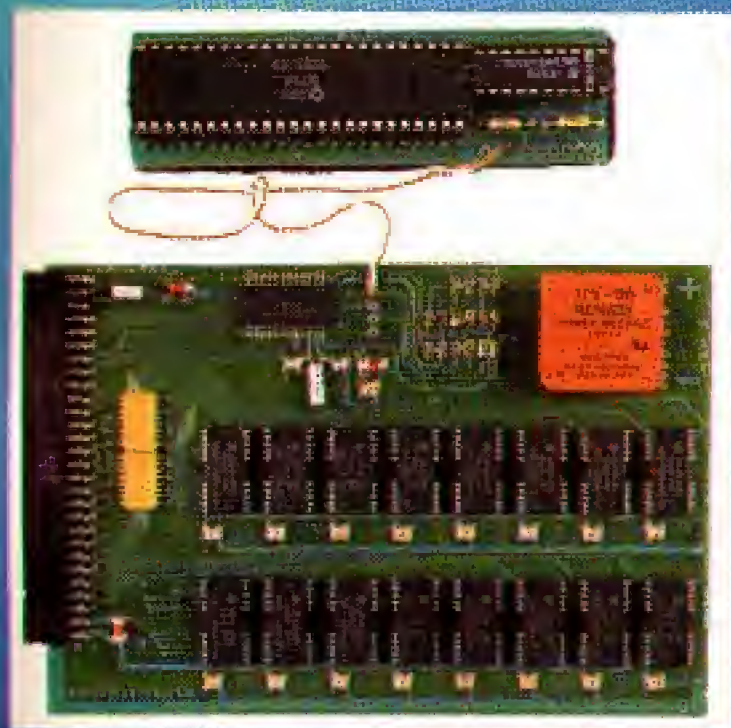


N

28



# Speichererweiterungen ab 49,- DM

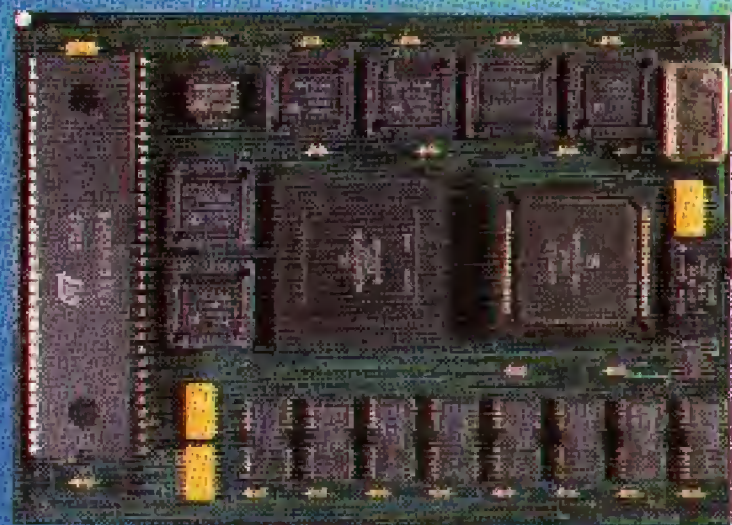


2.0 MB	ohne Uhr für A500	222,-
2.0 MB	mit Uhr für A500	242,-
2.0 MB	für A2000	248,-
1.0 MB	für A500 plus	99,-
512 KB	ohne Uhr für A500	49,-
512 KB	mit Uhr für A500	69,-
2.0 MB	A590	199,-

## 68020 - Power ab 399,-

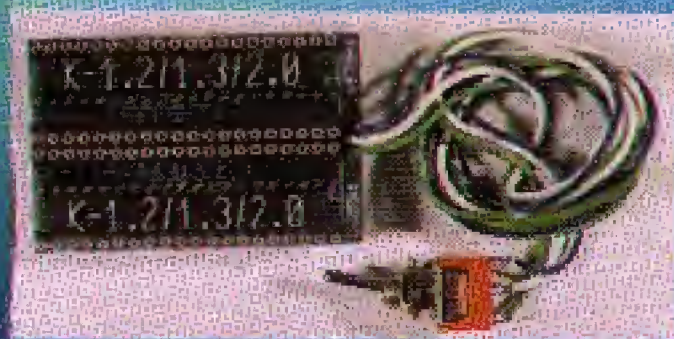
### Coprozessoren

68882-16	148,-	68882-33	248,-
68882-20	178,-	68882-50	348,-
68882-25	198,-		



Turbosystem 1	68020 ohne RAM	399,-
Turbosystem 2	68020 mit 1 MB RAM (32 Bit)	499,-
Turbosystem 3	68020 mit 4 MB RAM (32 Bit)	699,-

### Kickstartumschaltplatine



29,- DM

Kickstart 1.3	69,-
Kickstart 2.0	98,-

### Laufwerke

3,5" extern	148,-
3,5" intern für A500	138,-
3,5" intern für A2000	128,-

### Festplatten

40 MB für A500	598,-
60 MB für A500	748,-

**UHD**

Udo Neuroth  
Hardware Design

Essener Str. 4 Tel. (0 20 41) 2 04 24  
4250 Bottrop Fax (0 20 41) 2 57 36

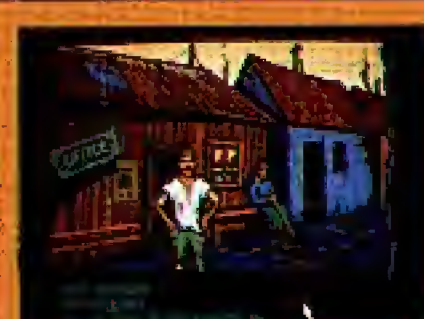
Händleranfragen erwünscht



# 1869



Erhältlich für  
MS-DOS VGA  
und Amiga



Erleben Sie eine bewegte Epoche, eine Zeit der großen politischen und wirtschaftlichen Umbrücke und der Flucht aus den finsternen Metropolen des alten Kontinents in die Hoffnung auf ein besseres Leben in der Neuen Welt und natürlich die Zeit der großen Klipper und Ihres Überlebenskampfes gegen die aufkommende Dampfschifffahrt.

Distributoren für den Fachhandel:  
United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel: 05244 4080  
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasmeier Str. 33, 4500 Osnabrück, Tel: 0541 12206  
Leisuresoft GmbH, Robert Bosch Str. 1, 4703 Boenen, Tel: 02383 690  
News Software GmbH, Birkenstr. 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211 676201  
Kingsoft GmbH, Gruener Weg 29, 5100 Aachen, Tel: 0241 152051

MAX DESIGN Entertainment Software, A-8972 Ramsau, Leiten 314